

urich

195 pts

2



RECORD VISION PRESENTA :

AKIRA

EL VIDEO



SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU PROVEEDOR
HABITUAL, SOLICITALA
LLAMANDO AL :
(91) 531.09.91

LA CRITICA DE LA CRITICA

A P E N D I C E

Aclaremos algunas cosas: conversaba hace algunos días con un amigo sobre el -por entonces- recién aparecido URICH dedicado a la crítica de la Crítica. En el intercambio de pareceres, coincidía el interfecto con Antonio Martín en denunciar la inexistencia de una crítica real a la que poder considerar como tal sin ningún reparo, circunstancia que, a su juicio, invalidaba hasta cierto punto todos los contenidos de aquel URICH, como si, para su elaboración, se hubiera partido de una premisa falsa. Y no estoy de acuerdo.

Cierto es que, muy probablemente, ninguna de las publicaciones reseñadas en aquel número podría calificarse en justicia como "de Crítica". La Crítica es algo más que el ejercicio retórico o, en el mejor de los casos, intelectual con el que se ha venido llenando las páginas de las revistas dedicadas al tema nacidas en nuestro ámbito geográfico. La Crítica, la verdadera Crítica, rebasa los límites de la opinión y, sobre todo, excede a ésta en su compromiso al abandonar el cómodo amparo de la subjetividad para aventurarse por los arriesgados caminos de la mecánica objetiva de un lenguaje. Hasta el momento, no ha surgido en nuestro país un CAHIERS DE

LA BANDE DESSINE o un COMICS JOURNAL que ofrezcan a sus lectores algo más que comentarios sostenidos casi exclusivamente por cuestión de gustos. ¿Razones? Las obvias. La opinión es una práctica mucho más segura que el análisis y menos expuesta a los rigores de una posible refutación. Mientras que la opinión está al alcance de todos, sin más prerequisite que el propio criterio, por pobre o rico que sea, el análisis precisa conocimientos exactos no ya de la Historia del medio, sino de los mecanismos semióticos y gramaticales que rigen su discurso. Y, si miro a mi alrededor o en un espejo, no veo a nadie capaz de tal tarea. No veo a nadie preparado.

Por eso me he cuidado siempre de no considerar el URICH como una revista de Crítica, sino de información e opinión.

Aún así, a la hora de emprender un estudio en perspectiva, no puede desestimarse a los proyectos afines que nos han precedido, los que conviven con nosotros, ni los que nos sucederán. Y menos aún homologarlos, considerarlos equivalentes en su propósito y efecto, o juzgar que todos ellos invirtieron la misma cantidad de inteligencia en su misión.

D I T O R I A L

URICH Vol.II nº 2, Noviembre 1993. **Coordinación:** Jose María Méndez. **Colaboran en este número:** Jose Antonio Calvo, Jesús Cuadrado, Lorenzo Díaz, Jose María Méndez, David Muñoz, Francisco Naranjo, Eduardo Salazar, Antonio Trashorras (con especial agradecimiento a Alfonso Meléndez). **Diseño y Maqueta:** Workin' Panamá. **Portada:** Alan Davis, con tinta de Mark Farmer y color de Jose A. Calvo. Producción gráfica: IMPRESION, S.A.

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores o editores.

URICH, la revista más lista, es una producción de

Mario Ayuso Editor, Silva 17, 28004 Madrid, tlf. (91) 547 08 41 • (91) 547 27 66.

ALIENS, por Killian Plunkett



• Atención a la nueva miniserie de **ALIENS**, **LABYRINTH**, y muy en especial a su dibujante, **Killian Plunkett**, quien puede dar mucho que hablar. El guión corre a cargo de **Jim Woodring**, relativamente popular por su particular y surrealista biografía para Fantagraphics, **JIM**.

• Topps anuncia **RAPTOR**, continuación de **JURASSIC PARK**. La nueva colección, que se desarrollará a base de una sucesión de miniseries, contará con **Steve Englehart** como guionista fijo y dibujos del excepcional **Michael Golden**, al menos en la primera miniserie de dos números. Pese a que la fecha de aparición prevista es Septiembre del año en curso, el largo historial de retrasos de **Mr. Golden** y el sospechoso hecho de que la publicidad emplee fotos de la película en lugar de detalles de las páginas aconsejan tener paciencia.

• ¿Se acerca una nueva **Batmanía**? Tras la atención suscitada por la saga "Knightfall", el Señor de la Noche no gozará de un minuto de descanso. En los próximos meses verán la luz: **LEGENDS OF THE DARK KNIGHT HALLOWEEN SPECIAL**, con guión de **Jeph Loeb**

y dibujos de **Tim (BILLI 99) Sale**; **IN DARKEST KNIGHT**, otro nuevo "Elseworlds" que fundirá esta vez las leyendas de **Batman** y **Green Lantern** merced al trabajo de **Mike (CAMELOT 3000, OUTSIDERS) Barr** y **Jerry (BRIDE OF THE DEMON) Bingham**; **DARK JOKER: THE WILD**, de **Doug Moench** y **Kelley Jones**, el duo responsable de **RED RAIN** (que, por cierto, también contará con una secuela, **BLOODSTORM**), y una segunda miniserie de **BATMAN VS. PREDATOR**, también con **Moench** al guión pero con su habitual colaborador **Paul Gulacy** en los dibujos.

• Por cierto que **Gulacy** anda ocupado en una nueva miniserie de tres números para Dark Horse: **THE THING FROM ANOTHER WORLD: ETERNAL VOWS**.

• **PRUDENCE & CAUTION** es el título de una de las nuevas colecciones de la recién fundada Defiant, que contará con la particularidad de tener a **Chris Claremont** al guión.

• **Peter (INCREDIBLE HULK) David** y **John (STREETS) Estes** serán los autores de **TALES TO ASTONISH: THE INCREDIBLE HULK**, una novela gráfica que conmemorará el treinta aniversario de **TALES TO ASTONISH**.

• Concluida ya su última miniserie, y aparecido por fin el *team-up* con **Batman**, parece que el mito de **Grendel** se reactiva. **GRENDDEL TALES** es una sucesión de miniseries inaugurada por la miniserie de seis números en la que, con el beneplácito de **Matt Wagner**, **James (TERMINATOR) Robinson** y **Teddy (TARZAN: LOVE, LIES AND THE LOST CITY) Kristiansen** nos traen de nuevo a este implacable superviviente. Su creador, **Matt Wagner**, se encargará de un *back-up* que, previsiblemente, aparecerá en forma de episodios de cuatro páginas en la segunda miniserie.

• **GENERATION-X** es la más reciente adición a la llamada "familia mutante". La nueva colección narrará las aventuras de la enésima promoción de estudiantes mutantes, tutelados esta vez por **Banshee**, y contará en sus inicios con **Scott (¡Oh, no!) Lobdell** y **Chris (¡Oh, sí!) Bachalo**.



CYBERFORCE, por Marc Silvestri

• **Image** no deja de originar noticias desconcertantes. Tras el constante aumento de su oferta en los últimos meses, ahora han decidido dar marcha atrás y cercenar de raíz algunas de las colecciones incorporadas al sello tras su fundación; en concreto, aquellas que se desviaban en lo más mínimo del estricto "patrón Image". Siendo así, no es de extrañar que entre las bajas se cuenten los títulos más interesantes de que disponían: **STUPID**, de **Hilary Barta**, y **TRIBE**, de **Todd Johnson** y **Larry Stroman**, además de **SHAMAN'S TEARS**, de **Mike Grell**, **TRENCHER**, de **Keith Giffen**, y otras. Ni cortos ni perezosos, **Johnson** y **Stroman** se han apresurado a formar su propio sello editorial, **Axis Comics**, bajo el cual seguirán publicando su **TRIBE**.

• Por otro lado, dos de las colecciones que formaron parte del lanzamiento inicial (como miniseries) anuncian ahora su reaparición como

colecciones *ongoing*: WILDC.A.T.S., de **Brandon Choi** y **Jim Lee**, y CYBERFORCE, de **Eric** y **Marc Silvestri**, en las que se desarrollará el primer *crossover* de Image, "Killer Instinct".

- Tras el éxito de la línea "Vertigo", se suceden las imitaciones. Si la Marvel UK lanzó su "Frontier", ahora es Millenium la que presenta "Borderland", cuyo título abanderado es ASYLUM, con la colaboración de **Neil Gaiman**, **Mark Buckingham**, **Craig Russell**, **John Bolton** y otros.

- Todd McFarlane** abandona momentaneamente SPAWN para ocuparse de los *crossovers* con Continuity (VALERIA THE SHE-BAT) y D.C. (BATMAN), pero la colección queda en buenas manos (de hecho, mejores que las suyas): **Grant** (DOOM PATROL, ANIMAL MAN) **Morrison** y **Greg** (X-FORCE) **Capullo** harán los honores durante tres números, comenzando en el 16. Mientras tanto, se prepara también una miniserie del archienemigo de Spawn, VIOLATOR, de la que se ocuparán **Alan Moore** y **Bart** (ECLIPSO) **Sears**.



SPAWN, por Greg Capullo

- Y parece que **Greg Capullo** le ha cogido el gusto a Image, pues su siguiente trabajo será una miniserie de Ripclaw, uno de los componentes de Cyberforce, el grupo creado por **Marc Silvestri**.

- Tras abandonar Valiant, **Barry Windsor Smith** parece haberse embarcado en el Ultraverse de Malibu Comics. Su contribución consistirá -por ahora- en la realización de RUNE, una historia que verá la luz dividida en once capítulos de tres páginas repartidos por los distintos títulos del Ultraverse.

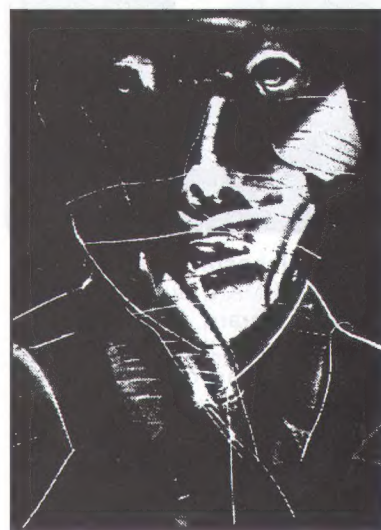
- B.W. Smith** no es el único peso pesado contratado para la nueva escudería del Ultraverse; **George Perez** se ocupará del *plot* y del dibujo del prólogo y del epílogo de BREAKTHRU, el primer *crossover* de la línea, que tendrá lugar alrededor de Diciembre.

- Por otra parte, **Jim Starlin** también parece haber encontrado un nuevo hogar en Malibu, con quienes publicará BREED, concebida originalmente como una serie de novelas gráficas y que verá la luz como una miniserie de seis números escrita y dibujada por él mismo.

- Avalancha de novedades de género fantacientífico en el seno de la D.C., casi todas ellas de escaso o nulo interés. A título de inventario: CAPTAIN STONE AND THE DINOSAURS (viajes en el tiempo y dinosaurios), de **Charlie Santino** y **Val Semeiks**; THE HITCH-HIKER'S GUIDE TO GALAXY (adaptación de lo que comenzó siendo un serial radiofónico obra de **Douglas Adams**), de **John Cornell** y **Steve Leialoha**; NINE PRINCES IN AMBER (adaptación de la primera novela de la saga CHRONICLES OF AMBER de **Roger Zelazny**), de **Terry Bisson**, **Louis Harrison** y **Bryn Barnar**; RINGWORLD (adaptación de la novela homónima de **Larry Niven**), de **Adam Blaustein** y

Joe Staton; y SPACE RANGER (revisión de un vetusto personaje de la D.C.), de **Michael Jan-Friedman** y **John Calimee**.

- THE KILLING MACHINE es una miniserie de tres números concebida, escrita y dibujada por **Gil** (JURASSIC PARK) **Kane**, conjunción que no se daba desde su antológico HIS NAME IS SAVAGE. Edita D.C.



TALES FROM THE EDGE, por Marshall Arisman

- TALES FROM THE EDGE es el nombre de una colección desconocida de la desconocida editorial Vanguard Comics que, sin embargo, cuenta con autores de la talla de los ilustradores **Marshall Arisman** y **Barron Storey**. Todo un lujo.

- Aprovechando el posible tirón comercial de la adaptación cinematográfica, aún en proceso de producción, D.C. reedita las primeras aventuras de PLASTIC MAN, obra del inmortal **Jack Cole**. Todo un clásico.

- ALAN DAVIS' CLANDESTINE PREVIEW presentará bocetos, una retrospectiva y una entrevista con el genial autor británico como aperitivo de su nueva miniserie para Marvel UK.



• **Jeff Johnson** ha abandonado **WONDER MAN**, aunque no a su guionista **Gerard Jones**; juntos se ocuparán de **SOLITAIRE**, una más de las nuevas colecciones del **Ultraverse**.

• **Kurt Busiek**, conocido principalmente por su labor como *editor* en **Marvel**, es el guionista de **MARVELS**, un curioso proyecto que recreará la historia del Universo **Marvel** desde el punto de vista de un periodista inmerso en él. El casi desconocido **Alex Ross** será el encargado de poner un toque de verismo con su estilo realista, que recuerda a las mejores portadas de los *pulp*.

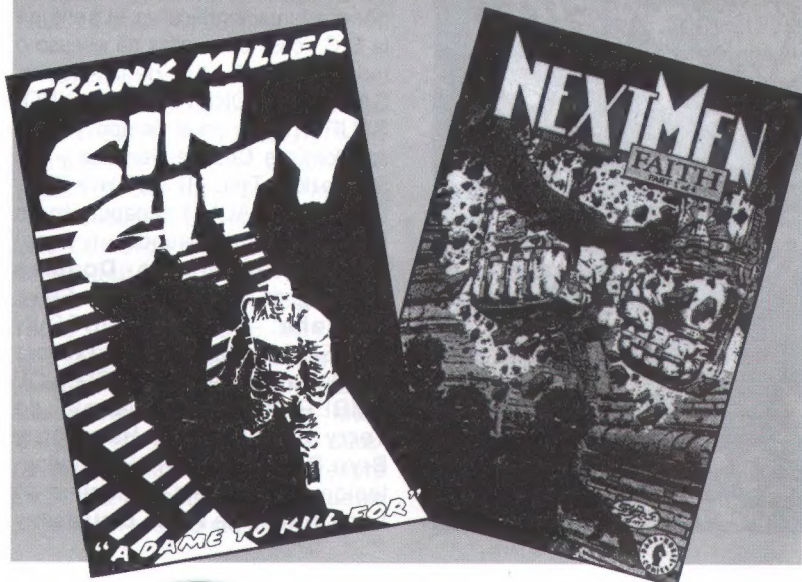
• Tras varias noticias contradictorias, vuelve a anunciarse la aparición de **AQUAMAN YEAR ONE: TIME AND TIDE**, miniserie de **Peter David** y **Kirk Jarvinen** a la que, supuestamente, seguirá una colección regular a cargo del mismo equipo creativo.

• **MAGNUS ROBOT FIGHTER** y **NEXUS** se verán las caras en una miniserie de dos números, obra de los creadores del segundo, **Mike Baron** y **Steve Rude**. Editan en coalición **Dark Horse** y **Valiant**.

• Pese a la desertión de **Keith Giffen**, prosigue su gestación lo que podría ser una de las bombas comerciales de los próximos tiempos: **BATMAN & LOBO**, con diálogos del habitual **Alan Grant** y dibujos de **Sam Kieth** y **Kelley Jones**. Mientras tanto, los fans de **Lobo** podrán contentarse con su serie regular (con **Val Semeiks** al dibujo) y sus sucesivas miniseries, entre las que están previstas **LOBO-**

COP y **LOBO IN THE CHAIR**, ambas con dibujos de **Martin Edmond**, **A CONTRACT WITH GAWD**, con dibujos de **Kieron Dwyer**, y **LOBO: BOUNTY HUNTING FOR FUN AND PROFIT** y **LOBO CONVENTION SPECIAL**, sendos *one shot* con dibujos de **Frank (KAMANDI) Gómez** y **Kevin (MARSHALL LAW) O'Neil** respectivamente. Por si todo esto fuera poco, hay otros dos *one shot* en

• "Legend" es un nuevo sello fundado por **John Byrne** y **Frank Miller** para albergar sus próximos trabajos junto a los de un reducido grupo de autores. El nuevo sello figurará en las obras producidas en su seno, sean publicadas por la editorial que sea (que, por el momento, será **Dark Horse**). Los primeros títulos incluidos en el proyecto serán **SIN CITY: A DAME TO KILL FOR**, miniserie de seis números en la que **Miller** nos relata las desventuras de otro puñado de personajes de su sórdida metrópoli; **MARTHA WASHINGTON GOES TO WAR**, de **Miller** y **Dave Gibbons**, en la que retoman a la protagonista de **GIVE ME LIBERTY**; **THE BIG GUY AND RUSTY THE BOY ROBOT**, que reúne a **Miller** con **Geoff (HARDBOILED) Darrow**; **HELLBOY**, de **Mike (DRACULA) Mignola**; **MONKEY MAN AND O'BRIEN**, de **Art (LONGSHOT) Adams**; **CONCRETE**, en nuevos episodios producidos por su creador, **Paul Chadwick**; y **NEXT MEN** y **ANGER UNLIMITED**, de **John Byrne**, ambas en formato de miniseries de cuatro números que se sucederán alternativamente. Según **Byrne**, **ANGER UNLIMITED** responde a su deseo de realizar una serie de superhéroes tradicionales. De hecho, en ella se incluirá un *backup* ilustrado por **Kieron Dwyer**, "The Torch of Liberty", protagonizado por la versión personal de **Byrne** del Capitán América, y que dotará al universo de **ANGER UNLIMITED** de una *Silver Age* y una *Golden Age*.



proyecto, supuestamente con dibujos de **Frank Gómez** y **Jamie (TANK GIRL) Hewlett**.

• Y seguimos con **Alan Grant**, que parece dispuesto a convertirse en uno de los autores más acaudalados del medio. No contento con todos los proyectos ya reseñados, ni con la próxima adaptación cinematográfica de **JUDGE DREDD** con el mismísimo Mr. Testosterona **Stallone** en el papel principal, **Grant** prepara dos secuelas a su **BATMAN & JUDGE DREDD**, en las que le acompañarán los dibujos de **Cam (THE LAST AMERICAN) Kennedy** y **Glen Fabry**. También será para D.C. su **BOB THE GALACTIC BUM**, con dibujos de **Carlos Ezquerro**. Y eso no es todo: junto a su habitual compañero **John Wagner**, **Grant** prepara también una miniserie de **Lobezno** para Marvel, con dibujos de **Mike (DARKHAWK) Manley**, y cumple funciones de asesor en la nueva etapa de **JUDGE DREDD** en D.C.



DEATH, por Jeff Smith

• **Chris Claremont** y **Dwayne Turner** son los autores de **SOVEREIGN-7**, el nuevo proyecto del viejo demiurgo mutante, que verá la luz a lo largo de 1994. La serie, enmar-

cada dentro del género fantacientífico tan caro a **Claremont**, narrará las aventuras de un grupo de siete supervivientes de mundos extradimensionales, atrapados en la Tierra y perseguidos por un villano cuyos tremendos poderes amenazan a todo el universo. Original, ¿eh?

• Todas las planchas incluidas en su día en los portafolios **VISIONS OF ARZACH** serán reunidas en un tomo *hardcover* gracias a la "heredera" de Tundra, Kitchen Sink. Entre las luminarias del *comic* que contribuyeron a este homenaje a la legendaria creación de **Moebius** se encuentran gentes de la talla de **Brian Bolland**, **John Buscema**, **Richard Corben**, **Jaime Hernández**, **Joe Kubert**, **David Mazzucchelli**, **Mike Mignola**, **Katsuhiro Otomo**, **Bill Sienkiewicz**, **Mike Zeck** o **Kent Williams**, entre muchos otros. No diremos que imprescindible, pero sí más que curioso.

• **BRAVURA** es el nuevo subsello creado por Malibu Comics, en réplica aproximada a la línea Epic de Marvel (en especial en cuanto al reconocimiento de la propiedad de la obra para los autores). **Jim Starlin** será el encargado de inaugurarla con **BREED**, una miniserie de seis números a la que seguirán **POWER & GLORY**, de **Howard Chaykin**, **EDGE**, de **Steven Grant** y **Gil Kane**, **DREADSTAR**, de **Starlin**, **Peter David** y **Ernie Colon**, y **STAR SLAMMERS**, la eternamente postergada continuación de la ya clásica novela gráfica de **Walter Simonson**.

• Mientras **Neil Gaiman** y **Chris Bachalo** preparan otro proyecto con **Death** como protagonista, D.C. sacia la sed de sus fans con **DEATH GALLERY**, un compendio de ilustraciones de la hermana de **Sandman** realizadas por gentes como **Brian Bolland**, **Jill Thompson**, **Dave McKean**, **Jeff Smith** o **Mike W. Kaluta** entre otros.



SANDMAN, por Marc Hempel

• Por otra parte, **Marc (BREATH-TAKER) Hempel** se ocupará de ilustrar la que será la última saga de **SANDMAN**, "The Kindly Ones".

• **ALIENS: SALVATION** es un *one shot* con guión de **Dave (WORLD'S FINEST) Gibbons** y dibujos del tandem **Mike (IRONWOLF) Mignola & Kevin (SWORD OF AZRAEL) Nowlan**. Edita Dark Horse.

• **MARVEL X-MEN COLLECTION** recogerá, en tres números, las ilustraciones que **Jim Lee** realizó en su día para una colección de *trading cards*.

• **NINJAK** es el nuevo título de la editorial Valiant que, sobre guión de **Mark Moretti**, ilustrará el ya renombrado **Joe (SWORD OF AZRAEL) Quesada**.

• **LEGENDS OF THE WORLD'S FINEST** reunirá de nuevo a Superman y Batman de la mano de **Walt (JURASSIC PARK) Simonson** al guión y **Dan (PSYCHO) Brereton** al dibujo. Tres números a partir de Diciembre.

Jose María Méndez

KEN PARKER por Milazzo.



• **KEN PARKER**, de **Berardi y Milazzo**, es un personaje que goza de una salud envidiable. Además de la reedición facsimil de sus primeras aventuras, los italianos tienen la suerte de gozar de sus nuevas andanzas en la revista trimestral que lleva su nombre. Cada número de la revista está compuesto de una historia de sesenta y tantas páginas, no siempre dibujada por **Milazzo**, artículos y/o relatos sobre los mitos del oeste, y alguna historia corta de **Alex Toth** de su etapa Warren. Mientras tanto, los franceses sufren una edición del personaje coloreada y remontada (basándose en una versión de *L'Isola Trovata* que se limitó a editar los títulos de la serie que le pareció bien hasta un total de 24), y en España no tenemos ni eso.

• **Akira Toriyama** ha realizado una historia corta (sólo un centenar de páginas, parece), contando la historia del futuro alternativo del que viene Trunks, el popular personaje de su serie *BOLA DE DRAGON*. Es un futuro en el que la mayoría de los personajes han muerto asesinados por los androides 16 y 17, y en el que Son Gohan ha enseñado artes marciales a Trunks. Sería de desear que Forum nos lo editase en algún álbum especial y, a ser posible, barato.

• Además del **THORGAL** de este año, **Rossinski** ha empezado una obra en dos partes con guión de **Dufaux** (**JESSICA BLANDY**) que

abunda en el tema de la fantasía heroica, aunque con un tono más adulto que el de **THORGAL** y con

una mujer como protagonista. La serie se llama *LA COMPLAINTE DES LANDES PERDUES*, y Dargaud editará el primer álbum, "Sioban", a la altura de Septiembre.

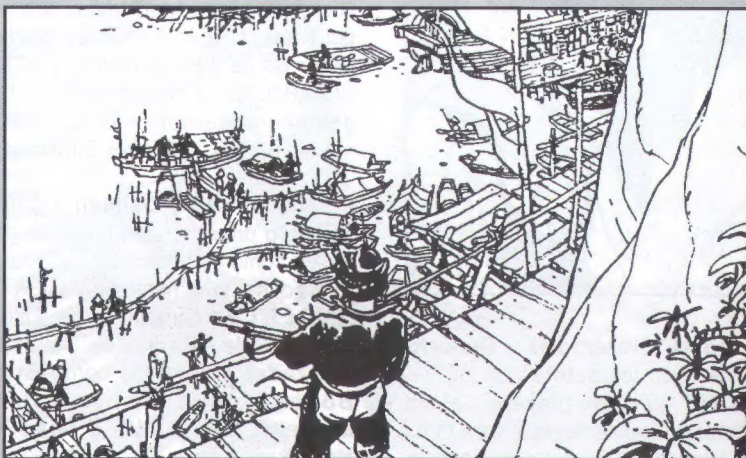
• **FLUIDE GLACIAL** llegó este año a su número 200, manteniendo su saludable ritmo de 100.000 ejemplares vendidos mensualmente. Los agoreros y catastrofistas que profetizan el fin de las revistas de historietas harían bien en fijarse en esta veterana y preguntarse cómo ha podido llegar tan lejos y con tan buena salud. ¿Será porque es una revista profesional y coherente, con

"EL HOMBRE DE JAVA es un ciclo compuesto por 4 álbumes, basados cada uno de ellos en un símbolo alquímico: el primero es la reducción a cenizas del héroe, el segundo es el inicio de su renacimiento, el tercero vendría a ser su cristalización, el redescubrimiento del bien y del mal, y el principio de su reintegración a la vida, de su aceptación del mundo tal como es.. Todo esto no impide que sea un álbum con la aventura como telón de fondo. ¡Hay piratas por todas partes, explosiones, duelos a espada, emociones en cada página...!

Los cuatro álbumes representan el recorrido simbólico de un hombre: quiero mostrar a un adolescente que se hace adulto, cómo se operan esos cambios en él, como un individuo se convierte en otro, a medida que la vida le golpea y transforma su psicología.

El cuarto álbum se llama, por ahora, "Java". Y será una gran historia de amor. Pero me tomaré mi tiempo en hacerlo. Tengo otros proyectos antes..."

Declaraciones de **Pierre Yves Gabrion** sobre su serie **EL HOMBRE DE JAVA**, cuyo tercer álbum, "Piratas", ha sido editado recientemente por Norma Editorial.



un estricto control de calidad? Según su redactor jefe **Jean Christophe Delpierre**, es porque publican "*historias completas, con temas sencillos bien dibujados, pero, sobre todo buenas historias, historias que cuentan cosas. Nada de la estética por la estética. Tenemos grandes dibujantes, y cada uno tiene su propio dibujo, su propia manera de contar, su propia forma de plantear la página... Ese es el estilo FLUIDE. Lo que importa son las historias.*"

- **Letendre y Loisel** se han decidido por fin a preparar una continuación de su famosa LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS (LA BUSQUEDA DEL PAJARO DEL TIEMPO). Pero, a diferencia de lo que comentaron cuando terminaron la saga, estará ambientada un par de siglos antes de las aventuras ya publicadas.

- **Gabrion** (EL HOMBRE DE JAVA) se ha unido a **Greg** (COMANCHE) para iniciar una serie nueva para Dargaud. Se llamará TOBO, será para todos los públicos (como es norma en el Dargaud de hoy) y estará ambientada en la actualidad.

- A finales del mes de Octubre se representó en la madrileña sala "El Canto de la Cebra" la obra teatral EL DIA QUE VOLO RENATA, original de **Federico Del Barrio**. Con esta incursión en las artes escénicas, **Del Barrio** tuvo ocasión de demostrar no sólo su espíritu multidisciplinar, sino también su sorprendente capacidad para el humor. Plagada de juegos de palabras y cargada de significados, EL DIA QUE VOLO RENATA es una fábula acerca del conocimiento y la inocencia articulada sobre una aparente trasposición del esquema de Adán y Eva, en donde el papel de la pareja primigenia recae sobre

Javier Olivares y Javier Vázquez, conocidos principalmente por sus trabajos en las revistas MADRIZ y MEDIOS REVUELTOS, han decidido aunar sus esfuerzos para la puesta en marcha de un pequeño proyecto personal: OWO, una revista editada modestamente "*en la que poder dar cabida a una serie de autores a los que un mercado sujeto a la demanda ha dejado sin posibilidades de publicar*". **Vázquez y Olivares** llevaban ya algún tiempo considerando la idea, a cuya materialización sirvió un tanto de prólogo LA FRONTERA POLACA, el encarte central aparecido en los últimos números de la primera etapa de URICH. De hecho, ambos admiten una cierta continuidad de espíritu e intenciones entre LA FRONTERA... y OWO, aunque esperan convertir a la segunda en una experiencia aún más personal.

Para llenar las páginas del primer número de OWO -que toma su nombre de uno de los personajes creados por **Olivares**-, ambos impulsores han seguido por todo criterio sus gustos personales, configurando una breve lista de autores de escasa difusión: **Joaquín López Cruces, Mauro Entrialgo, Manolo Hidalgo y Eduardo Alvarado**, además de **Jesús Gras**, incorporado junto a **Vázquez y Olivares** al núcleo promotor. Los tres tienen intención de continuar en OWO las series que realizaban para LA FRONTERA... (INFIERNO, de **Gras y Olivares**, y LA OFICINA ENVENENADA, de **Vázquez**), publicando de nuevo las entregas ya aparecidas; por otro lado, también es posible que emprendan una serie conjunta, con el enigmático título provisional de TAN SEX. Si la ilusión no se les desinfla antes, también esperan poder poner en la calle alguna edición paralela de obras unitarias, comenzando con una historieta de **Gras** de longitud excesiva para los reducidos confines de OWO.

Más preocupados por la continuidad que por la periodicidad (sin que ninguna de las dos cosas deje de ser una incógnita), los escasos ciento cincuenta ejemplares de OWO verán la luz (esperan ellos y nosotros) a caballo entre Octubre y Noviembre.



Renata y su compañero Mayo, habitantes de un particular paraíso, un misterioso almacén en el que se deja sentir desde las alturas la voz de su dueño, Mr. Flop. Para redondear la faena, el autor del magnífico cartel anunciador no fue otro que **Raul**.

- **Hayao Miyazaki** ha reanudado la publicación por entregas, en la revista ANIMAGE, de su obra NAUSICAA, el mejor comic de aventuras que le conocemos al Imperio del Sol Naciente. Por otro lado, parece que en España empezaremos a ver, por fin, sus películas de dibujos animados. Estas navidades podremos ir al cine a ver su última película, PORCO ROSSO, mientras se preparan para su salida en vídeo las tres anteriores: TOTORO, KIKI, y LAPUTA, LA ISLA VOLANTE.

Lorenzo Díaz & J. M. Méndez

EL DIA QUE VOLO
RENATA por **Raul**.





Alan Davis, británico, es uno de los autores más interesantes no ya sólo del espectro superheróico en el que se mueve, sino del panorama mundial. Con ídolos de infancia de la talla de Jack Kirby, Gil Kane, John Buscema, Frank Bellamy y, sobre todos ellos, Neal Adams, Davis dio sus primeros pasos en el campo profesional a principios de los ochenta en el seno de la Marvel UK. Tras ganarse el reconocimiento del público británico merced principalmente a CAPTAIN BRITAIN y MARVELMAN, su definitivo salto a la fama llegó de la mano de su colaboración con Chris Claremont y sus ubicuos mutantes. Desde entonces sus obras se han sucedido con una constancia encomiable en la calidad y en el esfuerzo.

La siguiente entrevista, concedida en el Salón del Comic de este año, fue concebida por Jose María Méndez, realizada por Jose María Méndez, David Muñoz y Lorenzo Díaz, y transcrita, traducida y editada por Jose María Méndez.

URICH: Bien, antes de nada, después de todos estos años, ¿estás ya preparado para hablar de lo que ocurrió con MARVELMAN?

Alan Davis: Bueno, no hay ningún misterio. Básicamente, la situación en WARRIOR era la misma que hay actualmente en Image; los autores poseían los derechos de reproducción de su trabajo. (...) El dibujante posee las páginas dibujadas, y el guionista posee los diálogos, pero también posee la historia. Así que el dibujante no puede publicar sus páginas, porque cuentan la historia; pero el guionista no puede publicar la historia, porque necesita las páginas dibujadas. Así que, cuando Marvel USA quiso reeditar CAPTAIN BRITAIN, **Alan Moore** se negó porque **Jim Shooter** no quería darle trabajo ⁽¹⁾. Yo le dije a **Alan** que yo sí quería que se reeditara, pero no me hizo caso. Así que le dije que entonces tampoco reeditaríamos MARVELMAN, pero lo

páginas a lápiz.

A.D.: Sí, seis páginas a lápiz, eso es todo lo que hay.

U: Ayer comentabas que vas a trabajar para Marvel U.K. ¿Piensas ofrecerles ZONDAR FRITZ a ellos?

A.D.: No, lo que vamos a hacer para Marvel U.K. va de superhéroes, porque eso es lo que Marvel U.K. quiere, y a mí también me gustan. ZONDAR FRITZ iba a ser más de Ciencia Ficción; pero la Ciencia Ficción no vende, la gente no la quiere, y Marvel U.K. tiene que adaptarse al mercado, a lo que vende.

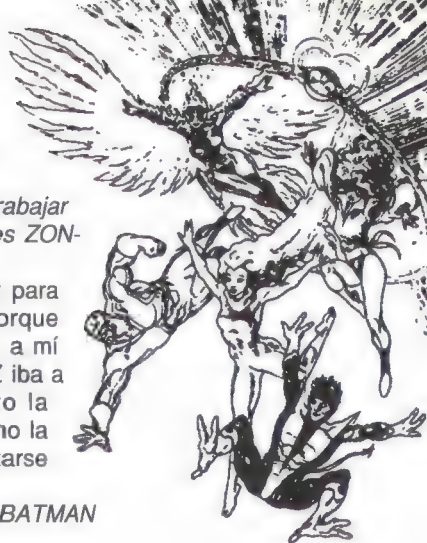
U: ¿Y qué pasó con el team-up BATMAN & JUDGE DREDD?

A.D.: Ah, es otra historia muy simple, no es ningún misterio.

Por su trabajo, el guionista recibe tanto dinero y el dibujante tanto. Yo tardo un día en dibujar una página, sólo el lápiz; un entintador puede entintar dos páginas al día; y un guionista puede guionizar siete páginas al día. A mí me pagan tres veces más que al guionista y una tercera parte más que al entintador; pero el guionista quería dividir los *royalties* al cincuenta por ciento. Pero él trabajaría sólo una semana en BATMAN & JUDGE DREDD, y se acabó, mientras que yo tendría que trabajar dos meses.

U: ¿Estamos hablando de algún guionista en concreto?

A.D.: Sí, los guionistas iban a ser **Alan Grant** y **John Wagner**. Ellos querían el cincuenta por ciento de los *royalties*, porque decían que ellos eran dos, mientras que yo sólo era uno, y que iba a cobrar demasiado; así que me negué a hacerlo. Para mí, los *comics* son como el *football*: tu carrera dura lo que dures tú en forma, y cuando estás viejo y cansado ya no puedes seguir trabajando. No se puede ser generoso con los guionistas; ellos pueden hacer tres veces más trabajo que tú, y lo sé bien porque yo también escribo



IS

reeditaron de todas formas. Yo lo había dibujado para WARRIOR, pero cuando Eclipse lo reeditó me robaron mi trabajo, no poseían los derechos. Nunca me pagaron; **Alan Moore** recibió todo el dinero, y yo nada. Fin de la historia. Otro misterio resuelto.

U: Vaya... Me preguntaba por qué no quisiste continuar la serie, pero ahora está muy claro.

¿Y qué hay de tus otros proyectos, como ZONDAR FRITZ?

A.D.: ZONDAR FRITZ era un experimento. Acababa de terminar en EXCALIBUR, y no sabía qué quería hacer después. Así que preparé un par de proyectos, uno de los cuales era ZONDAR FRITZ. Pero antes de poder ponerme con ello, volvieron a ofrecerme EXCALIBUR, así que tuve que decidirme por uno u otro, porque el día tiene veinticuatro horas. (...) En el fondo, yo quería continuar haciendo EXCALIBUR, así que abandoné ZONDAR FRITZ.

U: Ibas a hacer ZONDAR FRITZ con **Paul Neary**; ambos erais co-creadores.

A.D.: Sí, lo habríamos sido. Lo que pasó fue que yo escribí y dibujé la primera historia, y **Paul** iba a dialogarla y entintarla; (...) Pero lo dejamos.

U: Entonces lo único que tienes son las

"Cuando Eclipse reeditó MARVELMAN me robaron mi trabajo, no poseían los derechos. Nunca me pagaron; Alan Moore recibió todo el dinero, y yo nada."

Página anterior:
Captain Britain y
Meggan.

Arriba: Excalibur al completo.

Arriba: D.R. & Quinch.

Abajo: Portada del primer número de **BATMAN: YEAR TWO**, con la pistola redibujada por Dick Giordano.



y sé lo que se tarda. Te pueden contar que se han tirado toda la noche en vela, tirándose de los pelos, para escribir el diálogo de una sola página, pero yo no me lo creo, porque, cuando hay una escena de lucha, todo lo que tienen que poner es "¡Augh!", "¡Aach!" o "¡Eeech!". No les lleva todo un día escribir ese

diálogo, pero yo sí tardo un día en dibujar esa página, llena de gente pegándose y saltando. Es mucho trabajo. Así que no veo por qué ellos habrían de cobrar tanto como yo. Otro misterio resuelto (risas).

U.: Dices que dibujas una página al día. ¿Siempre eres tan rápido?

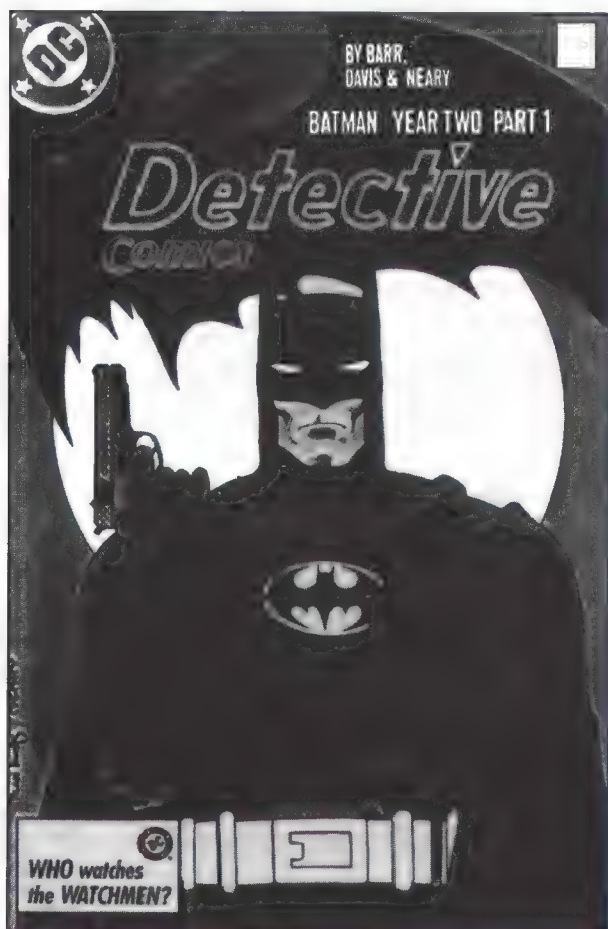
A.D.: La verdad es que soy muy vago, puedo dibujar dos páginas al día si me doy prisa (risas). Pero soy muy vago; todos los días nado un poco, juego con mis hijos, veo videos, como, y luego pienso en el trabajo y digo: "Vaya, qué tarde es ya"... (risas)

U: Bueno, aún queda otro misterio. ¿Has dejado voluntariamente EXCALIBUR, o te han echado? Porque me he fijado en que, de todas las colecciones de la "Familia Mutante", EXCALIBUR es la única que no está coordinada por **Bob Harras**...

A.D.: A partir de ahora sí lo estará.

U: A eso me refería. Yo diría que es un intento de uniformar todas las colecciones de mutantes, de homologarlas.

A.D.: Lo que quieren es que, si compras una colección de mutantes, tengas que comprarlas todas para poder entenderla. (...) Si las unen todas como eslabones en una cade-



"Si supiera de alguien dispuesto a matar a Denny O'Neil por mí..."

na, no puedes comprar sólo una, porque la historia se continúa en todas. (...)

U: ¿Y recibiste presiones a ese respecto durante tu permanencia en EXCALIBUR?

A.D.: Sí, pero les dije: "X-MEN apesta" (risas). Y ellos dijeron: "Vale". Cuando lo dejé, le quitaron EXCALIBUR a **Terry Kavanagh** [el coordinador hasta entonces] y se lo pasaron a **Bob Harras**, y **Terry Kavanagh** dejó Marvel. **Terry** es un coordinador estupendo y un buen amigo. Eso fue lo más triste de dejar EXCALIBUR; él siempre me preguntaba que qué quería hacer, y lo que yo dijera le parecía bien, nunca discutíamos. Me dejaba hacer lo que yo quisiera.

U: Entonces te vas voluntariamente, no te han echado.

A.D.: No, me pasé años esperando que me echaran (risas), porque no hacían más que decirme que sacara a los X-Men, y yo me negaba. Y cada vez que me negaba esperaba que me dijeran "Estás despedido", pero nunca lo hicieron.

"Me pasé años esperando que me echaran de EXCALIBUR, porque no hacían más que decirme que sacara a los X-Men, y yo me negaba."

U: Entonces, ¿por qué lo dejas ahora?

A.D.: Por la política de ventas de Marvel. Están intentando saturar el mercado; antes tenían unas setenta colecciones, y ahora están cerca de las doscientas. Están intentando dejar fuera de competición al resto de los comics, y no les importa lo que es bueno o lo que es malo. Lo único que quieren es asegurarse de que, cuando un niño entre en una tienda, tenga que comprar Marvel, porque si compra X-MEN tendrá que comprar otras docenas de colecciones sólo para saber de qué va. Eso es lo que quiere Marvel, hacer que la gente deje de comprar D.C., que deje de comprar Image. Lo que está haciendo Image es darle un mayor margen de beneficios sobre el precio de portada a los libreros. Los tebeos de Image cuestan más, pero los libreros ganan más con ellos. Así es como Image está luchando con Marvel; es una verdadera guerra, y yo no quiero participar en ella.

U: ¿Y crees que vas a poder quedarte al margen de la lucha trabajando para Marvel U.K.?

A.D.: Bueno... La lucha seguirá... La raíz del conflicto estaba en que querían ligar EXCALIBUR con X-MEN y yo me negaba, y cada vez me lo ponían más difícil. Por otro lado, las ventas de todas las colecciones de Marvel descienden cada vez más, debido al éxito de Image. Pero en Marvel creen que se recuperarán, que, al final, ganarán. (...) La lucha continuará... Pero será como si, en vez de estar en la habitación donde está teniendo lugar la lucha, estuviese en la de al lado, de modo



que sólo oiré el ruido, pero no recibiré los golpes (risas).

U.: ¿Y podrías contarnos algo de tus nuevos proyectos para Marvel UK?

A.D.: Aún estoy trabajando en ello... No es que no quiera contestar, es que aún no sé nada. Tengo muchas ideas.

U.: ¿Pero será con personajes nuevos?

A.D.: Sí, completamente nuevos. (...) Será un grupo de superhéroes; eso es todo lo que sé ⁽²⁾.

U.: Quizá no sea más que una opinión personal, pero no me gustan nada los coloristas de Marvel UK. ¿Es una cuestión que te preocupa?

A.D.: Sí; **Paul Neary** [*el Editor-In-Chief de Marvel UK*] me ha dicho que cuando las páginas estén coloreadas yo podré supervisar el trabajo, y si no me gusta se repetirá. (...) Ese fue siempre uno de los problemas en EXCALIBUR; nunca tuvimos un buen colorista, porque todos los buenos coloristas se iban a X-MEN, donde ganan más. (...) Trabajar en los comics es así: dibujo las páginas, escribo los textos, las envío a la editorial, y después

no tengo ningún control. Es como saltar de un avión; tiras del cordón, y luego, ¿qué puedes hacer? Rezar por que se abra el paracaídas, porque si no te aplastarás contra el suelo.

U.: Supongo que esa es la razón principal por la que, en tus entrevistas, pareces tan molesto con los equipos de redacción. En una de esas entrevistas dijiste que, cuando trabajaste [con Denny O'Neil] para D.C. en BATMAN: YEAR TWO, te hicie-



Arriba: Boceto para EXCALIBUR.

Abajo: Dibujo promocional para BATMAN: FULL CIRCLE.

ron algunas correcciones en tus páginas.

A.D.: Lo que ocurrió fue que Batman usaba una pistola en YEAR TWO; según el guión era una Mauser, que es una pistola grande (...). Pero, en BATMAN: YEAR ONE, Frank

hables con él (más risas). Tu sigue con lo tuyo". Así que dije: "Vale, continuaremos". Seguimos trabajando y entonces nos dijeron: "Hemos adelantado la fecha de entrega. Lo necesitamos ya mismo". Entonces Bernie dijo



"Chris Claremont tenía una historia y Marvel se la rechazó, porque, según esa historia, el padre de Nightcrawler era Mystique."

Miller había dibujado una viñeta en la que Joe Chill [*el asesino del matrimonio Wayne, los padres de Batman*] usaba una pistola pequeña (3). Así que me dijeron: "Corrije todos tus dibujos para que coincidan con Frank Miller". Lo que debieron haber hecho era pedirle a Frank Miller que cambiara esa viñeta, pero le tienen miedo. Así que me llamaron a mí y dije: "Paso, no pienso hacerlo. Se acabó".

U.: ¿Y corrigieron tus dibujos?

A.D.: Sí, Dick Giordano corrigió mis dibujos, porque yo dije que no pensaba hacerlo.

U.: Después de eso, ya sólo trabajaste para D.C. en BATMAN: FULL CIRCLE. ¿Piensas volver a trabajar para ellos?

A.D.: Lo de FULL CIRCLE fue asunto aparte. Mike Barr [*el guionista de BATMAN: FULL CIRCLE*] es amigo mío; me llamó y me dijo: "¿Quieres trabajar en un proyecto de Batman? Denny O'Neil no va a estar implicado". Así que le dije: "Vale" (risas). Lo que acordamos fue que yo lo dibujaría, Mike lo escribiría, Paul Neary lo entintaría, la novia de Paul lo colorearía...—

U.: ¿Bernie Jaye?

A.D.: — Sí, Bernie Jaye, y una amiga de Bernie [*Annie Half-acre*] lo rotularía, de modo que realizaríamos el comic en Inglaterra y lo enviaríamos [a USA]. (...) Me puse a trabajar y, cuando iba por la mitad, me llamaron y me dijeron: "Estás acabado, ahora el editor es Denny O'Neil (risas). Pero no hace falta que

que no podía colorearlo, la rotulista dijo que no podía rotularlo, y Paul Neary dijo que no podía entintarlo. (...) Así que hablé con Denny O'Neil y me dijo: "No te preocupes; pondremos al mejor colorista y al mejor rotulista" (risas). Si supiera de alguien dispuesto a matar a Denny O'Neil por mí... (más risas)

U.: Bueno, si el precio es bueno, quizá yo sepa de alguien... Entonces, ahora no piensas volver a trabajar con D.C. ...

A.D.: Estoy trabajando con D.C. [*realizando las portadas de FLASH*]. El problema es que... Cómo te lo explicaría... Mi único amigo en D.C. era Mike Barr, y lo despedieron (4). Así que, al trabajar para D.C., ¿con quién puedo tratar? Denny O'Neil no me cae bien; Dick Giordano sí, pero nunca puedes hablar con él, y tiene problemas auditivos.

U.: Al menos tienes algo en común con Dick Giordano. Te corrigió tus dibujos (risas).

A.D.: Es verdad. Pero Dick Giordano está casi sordo, no se puede hablar con él por teléfono. (...) Cuando dejé EXCALIBUR, hace unas semanas, me llamaron cinco o seis editors y me ofrecieron trabajo. Estoy haciendo las portadas de FLASH, y puede que haga una novela gráfica de la Justice League.

U.: ¿Y sabes quién será el guionista?

A.D.: Yo (risas). Me dijeron: "Escoge a tu guionista favorito", y les dije: "Yo" (risas).

U.: Por curiosidad, ¿qué piensas de Bryan Hitch? [*Bryan Hitch es un dibujante británico, conocido sobre todo por la miniserie MYS-TECH WARS, que imita a Davis hasta límites miméticos*].



Arriba: Captain Britain.
Abajo: Portada para CLANDESTINE, la nueva colección creada para Marvel UK.

A.D.: Sinceramente, me da lástima, porque, cuando empezó a trabajar en los *comics*, intentó tomar un atajo copiándose, porque sabía que, si me copiaba, conseguiría trabajo. Pero ahora se ha convertido en un chiste; la gente dice: "Si no puedo tener a **Alan Davis**, contrataré a **Bryan Hitch** más barato, y así ahorraré dinero".

U.: Pero **Mike Barr** pensaba trabajar con él en *THE OUTSIDERS*...

A.D.: **Mike Barr** me pidió que dibujara *OUTSIDERS* y yo lo rechacé, así que dijo: "Pues contrataré a **Bryan Hitch** por menos dinero". (...) Me da lástima, porque es una buena persona, pero está cometiendo un error, porque, durante el resto de su carrera, la gente dirá: "Ese es el que copia a **Alan Davis**". (...) Es muy joven, sólo tiene veinte años. (...)

U.: Pero es muy bueno, creo yo.

A.D.: Sí, tiene mucho talento. Cuando lo conocí, lo invité a mi casa, le enseñé algunos *comics* y le dije: "Esta es la gente en la que deberías fijarte"... **Steve Ditko**, **Gil Kane**, **Neal Adams**, **Frank Bellamy**, **Victor De la**

"Marvel está intentando dejar fuera de competición al resto de los *comics*, y no les importa lo que es bueno o lo que es malo."

Fuente, José Ortiz... Y él dijo: "No..."—

U.: "... Me gusta más tu trabajo".

A.D.: — No, nunca dijo nada de eso. Dijo: "No, voy a dibujar a mi manera, con mi propio estilo". Pero parece que su "propio estilo" es el mío (*risas*).

U.: Y ahora, ¿qué será de tus planes para *EXCALIBUR*? Has terminado la saga de *Rachel*, pero leí en alguna parte que ibas a resolver el asunto de *Mystique* y *Nightcrawler*.

A.D.: No, **Chris Claremont** quiso hacerlo, pero Marvel no le dejó. Tenía una historia y ellos se la rechazaron, porque, según esa historia, el padre de *Nightcrawler* era *Mystique*.

U.: Ah, claro... Ella puede cambiar de forma...

A.D.: Sí (*risas*). Era una buena idea, pero Marvel la rechazó.



NOTAS

(1) La información de la que dispone nuestra redacción sobre el conflicto entre **Alan Moore** y la Marvel arroja una versión algo distinta: no era **Jim Shooter** el que

se negaba a ofrecerle trabajo a **Moore**, sino el propio **Moore** el que rehusaba trabajar para Marvel, que había reeditado sin su consentimiento material de DR. WHO del que él conservaba los derechos de autor.

(2) Con posterioridad a la entrevista, los avances promocionales de Marvel nos han permitido saber al menos el título de la nueva colección: *CLANDESTINE*.

(3) Aunque **Davis** habla de **Frank Miller** como responsable, el dibujante de *BATMAN: YEAR ONE* fue **David Mazzucchelli**.

(4) Efectivamente, **Mike W. Barr** fue despedido como editor, pero, en estos momentos, se encarga de guionizar la nueva colección de *THE OUTSIDERS* para D.C.



Arriba: Viñetas a lápiz para **ZONDAR FRITZ**.

Abajo: Viñetas a lápiz para un proyecto de *Superman* que no llegó a buen puerto.

BATMAN FULL CIRCLE

Graphic Novel (DC, 1991)

BATMAN: CIRCULO MORTAL

Tomo Prestigio (Zinco)

BATMAN AND THE OUTSIDERS

22-36 (DC, 1985-86)

BATMAN Y LOS OUTSIDERS

16-26 (Zinco)

BLACK KNIGHT

(en MARVEL SUPERHEROES)

WINTER SPECIAL (Marvel, 1990)

CAPTAIN BRITAIN

(en MARVEL SUPERHEROES)

377-388 (Marvel UK, 1981-82)

(en THE DAREDEVILS)

1-11 (Marvel UK, 1983)

(en MIGHTY WORLD OF MARVEL)

7-16 (Marvel UK, 1983-84)

(en CAPTAIN BRITAIN)

1-14 (Marvel UK, 1985-86)

CAPTAIN BRITAIN Trade Paperback

(Marvel UK, 1988)

Recopilación del material aparecido en MIGHTY WORLD OF MARVEL 14-16 y CAPTAIN BRITAIN 1-14

CAPITAN BRETAÑA

Colección Prestigio # 19-21, 23 (Forum)

DETECTIVE COMICS

569-575 (DC, 1986-87)

BATMAN

Vol.2 # 4, 7-12 (Zinco)

D.R. & QUINCH

(en 2000 A.D.)

#317, 350-359, 363-367 (IPC, 1983-84)

Sci-Fi Special (IPC, 1984)

D.R. & QUINCH'S INCREDIBLY EXCRUCIATING AGONY PAGE

(en 2000 A.D.)

525-530, 532-533 (IPC, 1987)

EXCALIBUR

1-7, 9, 12-17, 23-24, 42-56, 61-67

(# 51 (G) A.Davis (D) D.Braithwhite

52 (G) A.Davis (D) W. Simpson)

EXCALIBUR

1-7, 9, 12-17, 23-24, 42-56 (Forum)

One-Shot (Forum; en preparación)

EXCALIBUR SPECIAL EDITION

One Shot (Marvel, 1987)

EXCALIBUR

Colección Prestigio # 1 (Forum)

HARRY 20 ON THE HIGH BLOCK

(en 2000 A.D.)

287-307 (IPC, 1982-83)

DAN DARE

?? (MC Producciones)

JUDGE DREDD

(en 2000 A.D.)

585 (IPC, 1988)

LASER ERASER & PRESSBUTTON

(en WARRIOR)

21, 24-25 (Quality, 1984)

MARVELMAN

(en WARRIOR)

4, 6-11, 13-16, 18, 20-21 (Quality, 1982-84)

(en MARVELMAN SPECIAL)

1 (Quality, 1984)

(El material de MARVELMAN de Davis se reeditó en USA en MIRACLEMAN # 2-6, Eclipse, 1985-86, y se recopiló posteriormente en MIRACLEMAN BOOK 1: A DREAM OF FLYING (Eclipse, 1988) y MIRACLEMAN BOOK 2: THE RED KING SYNDROME (Eclipse, 1990)

MIRACLEMAN

2-5 (Forum)

MAZE AGENCY

SPECIAL # 1 (Innovation, 1990)

NEW MUTANTS

ANNUAL # 2 (Marvel, 1986)

ANNUAL # 3 (Marvel, 1987)

NUEVOS MUTANTES

30-31 (Forum)

MARVEL HEROES

Especial Invierno 1990 (Forum)

NIGHT RAVEN

(en THE DAREDEVILS)

6-11 (Marvel UK, 1983)

(en MIGHTY WORLD OF MARVEL)

7-16 (Marvel UK, 1983-84)

SHE-HULK

(en SOLO AVENGERS)

14 (Marvel, 1989)

HULKA

2 (Forum)

STAR WARS

153, 156 (Marvel UK, 1982)

WOLVERINE

ANNUAL # 2, "BLOODLUST" (Marvel, 1990)

LOBEZNO

Colección Prestigio # 24 (Forum)

X-MEN

213, 215 (Marvel, 1987)

ANNUAL # 11 (Marvel, 1987)

PATRULLA-X

64-65 (Forum)

Especial Verano 1988

IMAGENES PERDIDAS

Bill Sienkiewicz



1



2

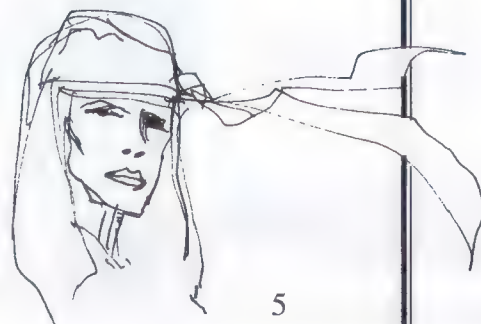


3

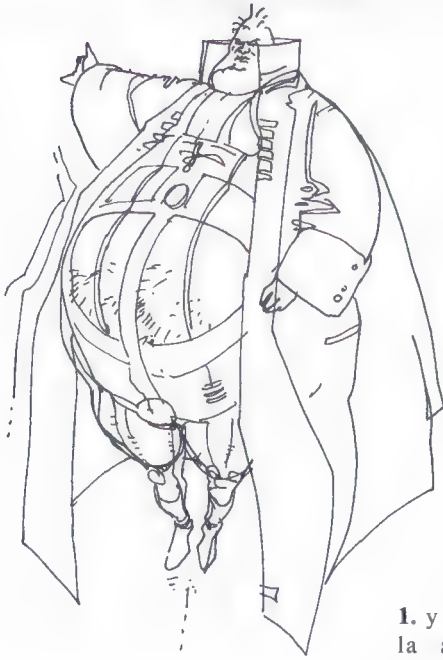


4

1. 2. y 3. Bocetos
para la novela gráfica
DAREDEVIL:
LOVE AND WAR.
4. y 5. Bocetos para
la miniserie
ELEKTRA
ASSASSIN.



5



1



2

1. y 2. Bocetos para
la adaptación de
D U N E.
3. Boceto, cuaderno
personal.
4. Superman,
cuaderno personal.



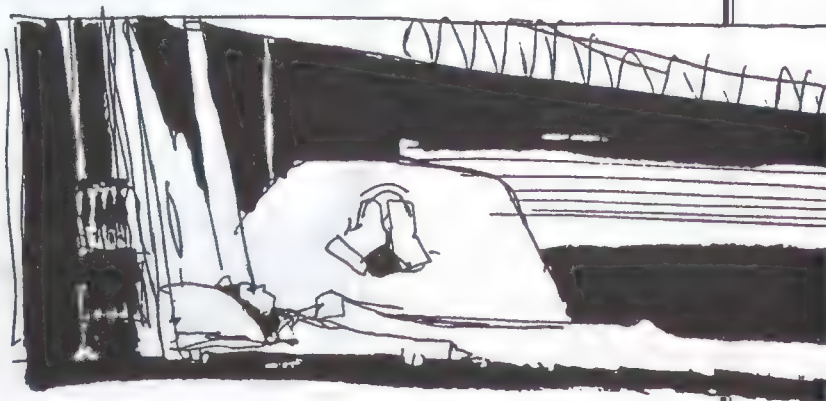
3



4

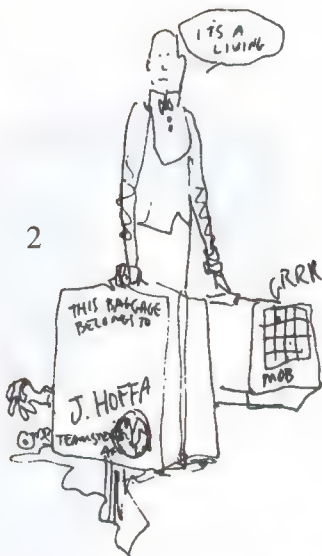


Bocetos de Kingpin
para la
Novela Gráfica
DAREDEVIL:
LOVE AND WAR.





1

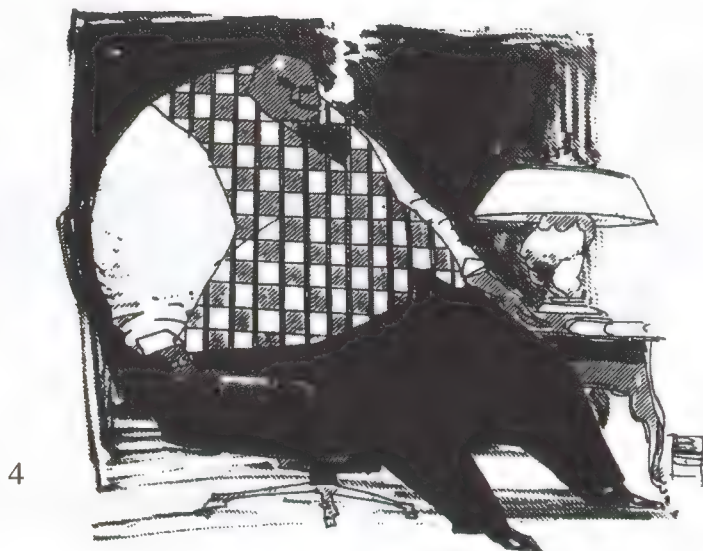


2

1. Boceto de Lobezno, cuaderno personal.
2. y 3. Bocetos, cuaderno personal.
4. Boceto de Kingpin para la Novela Gráfica DAREDEVIL: LOVE AND WAR.



3



4

NADA PERSONAL, CIUDADANO

Va el tío y espeta (textual, ¿eh?, que tengo la cinta) a los concursantes: "Aquí venís para que se os vea, valga la redundancia". Y es actor (eso dice) y comunicador (de eso vive). Lo suelta, ya os digo, y se queda tan ancho (con su culazo), a la derecha de encuadre y en la tele amiga (eso dicen) del acaendémico **Lazarov** (de eso vive).

Y yo pregunto (que de eso vivo): ¿dónde está la redundancia, pijolanas? ¿De qué hablas, intruso?

Es cosa de gramática y telegenia: o sea, el tipo no sabe de qué va la cosa y, aun así, lo lanza (y a ello se lanza); y, con las mismas, se ha metido en el teatro: con el mismo rostro (y culazo). Es un mero ejemplo y casi fuera de contexto (que diría el **Sento Balaguer**). Pero en la información de/sobre los tebeos la avalancha es igualmente (o más) dañina.

El **Campo Vidal**, en su día periodista pertinente y oportuno (nunca sagaz, que tampoco hay que pasarse) y hoy director (parece) de la televisora del **Asensio**, le quitó, de un salivazo, la autoría de su Gordon al pobre **Raymond**: entre cosas como estas y las ediciones de expertos para Eseuve (antes las de **Gasca**), el Alex está más magullado que el pompis de un somalí. Lo más curioso es que no rectifican: la niñita de turno (redactora, dicen) construye la parida, el redactor jefe (le dicen) la lee y no comprueba, y el director (le nombran) y presentador (se autoinventa) espulta la cosa con su sonrisita y, al día siguiente y al otro, ni flores (al otro **Flores** le riego luego).

Y yo me pregunto: si, por un casual, alguien atribuyera CASABLANCA, no ya a **Curtiz**, pero sí, no sé, a **Vidor**, ¿se quedarían igual los críticos (?) de televisión? ¿Es acaso la Historieta campo abonado para el informador idiota, el crítico trepón (o tripón, lo mismo da), el teórico universitario, el catedrático pluriempleado?

Echadle un ojo a los textitos recomendatorios sobre álbumes que se marca (y merca) el tal **Tiesto**, digo, **Flores**, en el suplemento de ocio y cultura del diario EL MUNDO (del siglo XXI, añade su jefe, el **Pedrojota**; otro que tal baila); en el mismo diario y con fecha 22 de octubre próximo pasado, una desgraciada, **Silvia Grijalba**, a raíz de la visita de **Neil Young** al terruño, escribe: "*Crosby Still and Nash fue su pareja más conocida*"; no nos cebeamos; sin comentarios). Porque antes, y perdonad la parrafada **cebolleta**, los redactores jefes o de sección estaban no sólo para corregir faltas de puntuación u ortográficas, sino que, por lo general (en algunos casos, lo admito, también por un general), sabían un poco de todo y actuaban en plan padre y consejero. Pero ahora, nada: aquí cada uno escribe su caca (o la lee con tonillo escolar, que esa es otra) y entonces paz y después gloria.

Mirad otro ejemplo y de tipo citado: el tal **Balaguer**, y desde las páginas de EL MAQUINISTA MENSUAL y en cada número, nos suelta unos informes sobre el mercado

INMERSION,
INMERSION:
INTRUSION



Jesús Cuadrado

que pareciera creerse mi compa **Paramio** con su "Informe 2000": en plan erudito y tal. Pero el asunto está en que o no dice nada o lo que dice está equivocado (el **Balaguer**, que no **Dimas**); o sea, cada vez que sale la bobada, como un resorte me llama **San Martín** acojonado (ya saben, es un hombre pulcro en los datos, meticoloso, tanto que, si no comprueba la cosa tres veces, como debe ser, se lo calla y hasta pasa porque no lo sabe). Y es que **Don Antonio** (el gran e impagado historiador de nuestros tebeos y a quien algunos confunden con el director de Forum) sabe lo peligrosos que son nuestros universitarios cuando se ponen a tesinar (y a tensionar, también): copian datos a todo pasto para rellenar folios; como el director de tesis tiene la misma idea que el alumno, sale lo que sale; como el ser universitario imprime carácter, los **bodrios** sobre la cosa quedan para la Historia; y así, la bola va creciendo a toda velocidad. Y en este punto, vuelvo a preguntarme, y con un cierto dolor, pues también trabajé para los Fogoneros: ¿refrenda el director, en este caso **Chuliá**, las memeces del **Balaguer**? O, simplemente, ¿confunde, en el mismo caso **Chuliá**, la libertad de expresión con la información contrastada? Son dudas que, ay, pues con dolor lo digo, me atenazan.

Y afirmolo desde el plano personal; por sí, al involucrarme, queda mejor la ejemplaridad: a lo largo de mis 22 años hablando de viñetas, metí una vez la pata: me costó una bronca de **San Martín**; un broncazo de tal magnitud del que todavía no me he repuesto (y fue por hacer un chiste, que no iba el asunto más allá, las cosas como son: cuaesmales).

Penúltimo ejemplo: acompañando a algunos tebeos de una supuesta calidad (precisamente de Forum), figuran unos prólogos del catedrático **Antonio Lara**; que así firma el intruso: porque **Lara**, con cierta tristeza lo digo, peca de intrusismo al haberse quedado desfasado en su visión de la Historieta actual. Y, aquí, las preguntas: ¿cada alumno del **Lara** que se lea sus prólogos, aceptará por ley sus textos y estimará obra de *calité* la cosa que apadrina? ¿Tendremos que soportar, en el día de mañana, las sucesivas tonterías que cataloguen como arte esos alumnos? ¿Es culpable **San Martín** al contratar al acaendémico, perdón, catedrático?

Final: lo del Infausto **Arbesú**, teorizando en su EL WENDIGO sobre lo malo, malo, malo, malo que es don **Hugo Pratt** al no guardar continuidad (*raccord*, jo) en sus historias es, no ya un grado sumo de incultura del asturiano, y sí las paridas elementales de un pobre elemental. Pero, cuidado, aunque en la Biblioteca Nacional no esté la colección de la publicación de Xixón, sé de más de un universitario que anda tras ella para documentarse.

Y esos polvos traerán (queridos compas, y ¡Feliz Año!) otros lodos; y camino de Uropa.



MONSIEUR JEAN

Se sentía vagamente esponja, a la espera, monsieur Jean naufragó en Lisboa: una mirada todo horizonte, un gesto vertical en el mapa de sus noches.

MECANICAS BLANDAS

Ana Quirós

I.

Más de lo mismo, dirá alguien. Y no sin razón: citas de **Cortazar** o **Vian**, de la **Quirós**, para abrir textos que se quieren fragantes en torno a **Del Barrio**, **Eisner** o, claro, **Dupuy-Berberian**. Pero es que no puede ser de otra forma, hay que hablar siempre de los mismos, hay que darles vueltas y más vueltas, frecuentarlos, conocerlos. Conviene pasear por sus jardines, explorar sus junglas, sus manglares, participar de sus jugosos festines. Porque no hay tanta gente ahí afuera capaz de comparárseles, de hacer lo que ellos hacen, pese a quien pese (y pague quien pague). Porque hay que hacer profesión de fe de la belleza, rastrearla allá donde palpita (encerrada en cuero negro o en páginas baratas, muda o rabiosa, quebradiza, tan dúctil), saborearla, conservarla.

II.

En 1985 apareció, en la imprescindible colección Atomium de Magic Strip, un libro titulado **LE PETIT PEINTRE**. Un dibujo elegantísimo que remitía al primer **Feiffer**, a las deliciosas producciones de animación de la UPA, y un guión que era pura fábula, sencillo y lleno de poesía; la insólita pareja formada por **Dupuy** y **Berberian** hacía su entrada por la puerta grande con un primer álbum envidiable, limpio, maduro. ¿De dónde salían esos dos jovencitos?

Charles Berberian nació en Bagdad en 1959, creció en Beirut y llegó a París con su equipaje lleno de álbumes. Colaboró con

compañeros de generación (**Avril**, **Stanislas**, **Walter Minus**) como guionista, tuvo diversas experiencias en el campo de la publicidad y acabó por encontrarse con **Dupuy** en una reunión de redacción del *fanzine* **BAND'A PART**. Juntos dieron comienzo a su fructífera simbiosis en las páginas del modélico **P.L.G.P.P.U.R.** Por su parte, **Philippe Dupuy** publicó profesionalmente desde la temprana edad de 19 años, recorriendo una buena gama de trabajos en publicidad e ilustración (así como la mayor parte de los *fanzines* de Francia). Nacido en 1960, toca en un grupo musical en los ratos perdidos.

Bien. Hasta aquí el sucinto apunte biográfico. ¿Más cosas? Su primera historieta realizada en colaboración fue un homenaje a **Hergé**. **Berberian** vive en París, **Dupuy** no. ¿Importa todo esto, nos ayuda a entender la magia de sus páginas, la ternura de sus personajes?

Porque hay magia (y belleza) en sus planchas, en todas y cada una de ellas. En la infancia trampeada de **GRAINE DE VOYOUS** (Audie, 1987), de **LE JOURNAL D'HENRIETTE** (Audie, 1988), en la aventura cálida y descabellada de **KLONDIKE** (Milán, 1989)... Y en este monsieur Jean magnífico que deambula por un París arrancado de los *cartoons* del Inspector Clouseau, reconcentrado en sí mismo, enamorado y perplejo ante el mundo, escritor de un solo libro, lúcido, despistado. Una magia, una poesía, cuyo secreto probablemente radica en la sencillez y sinceridad de la puesta: **Dupuy** y **Berberian** hacen **HISTORIETA**, con mayúsculas. Sin pretensiones, tal vez. Sin más compromiso que la obra misma y el contacto con el lector, directo, sin trabas, sin distracciones de arte y ensayo.

III.

El primer álbum de la serie vio la luz en 1991 de la mano de Les Humanoïdes Associés, con un título desconcertante: **MONSIEUR JEAN, L'AMOUR, LA CONCIERGE**. Estructurado como una sucesión de historias cortas (ocho, siete, seis, dos, hasta medias páginas), los autores nos paseaban por un París deliciosamente estilizado de la mano de un joven escritor y sus tropiezos amorosos, sus relaciones con la portera, sus amigos de



siempre. El tratamiento elegante y sencillo del guión, la construcción de los personajes, el diseño... todo contribuye a hacer del álbum una experiencia poco común (incluso para el lector más avezado). La aparente intrascendencia, la fragilidad, la frescura... Las constantes que ya podían encontrarse en LE PETIT PEINTRE han madurado y se han consolidado en un estilo inconfundible e inusualmente gratificante en un mundillo (sigo hablando de **Historieta**, no se me pierdan) tan sumiso al relato de acción, a la peripecia veloz, a la estructura fílmica premeditadamente tensa.

Un año más tarde, en el verano de 1992, el cielo vuelve a abrirse y algunos ángeles descienden, tan contentos. En sus alforjas, un nuevo título: LES NUITS PLUS BLANCHES. El grafismo ha evolucionado, se ha simplificado, pero el tono poético se mantiene. La estructura también se conserva, pero esta vez hay un capítulo más largo (quince páginas), una maravillosa peregrinación por la Lisboa de **Pessoa**. Nuevamente aparecen el amor y la amistad, y una cierta celebración de la perplejidad, tan propia de los '90 que alguien debería poner de moda al bueno de monsieur Jean (pero claro, si Doderlin acabó por morir y **Kyle Baker** no lo consiguió, qué puede ya esperarse). Nuevamente los autores demuestran con qué pocos elementos pueden construirse espléndidas historietas. (Mención aparte merece la pieza que abre el álbum: la crisis de los 30, la pizza, Jules Berry, Céline y Julie... Seis páginas magistrales que dicen tanto con tan poco...).

IV.

Dos álbumes ya, y la promesa de un tercero (¿Inminente?). En francés, desde luego. ¿Serviría de algo preguntar para cuándo aquí?

Seamos realistas. Si bien **Dupuy** y **Berberian** no son completamente desconocidos en nuestro país (algo de su obra apareció de manera caótica en la última etapa de CAIRO), habría que preguntarse hasta qué punto un álbum de estas características le interesaría a alguien aquí y ahora. ¿De verdad se vendería lo suficiente? ¿Pero de verdad alguien piensa todavía que esto es Francia? Hace falta un mercado de álbumes, un mercado sólido que permita la publicación de joyas como las mencionadas hoy en este pequeño texto apenas aproximativo. Un mercado, claro, que no puede estar integrado sólo por fanáticos del tebeo americano, ni por onanistas *manarófilos*, ni por jugadores de oscuros roles, de consolas velocísimas. Un

mercado adulto que... Pero todo eso son, por el momento, fantasías, utopías,

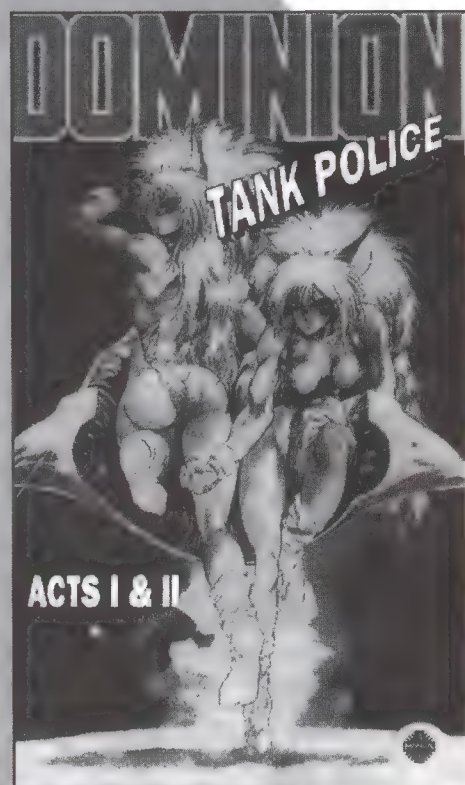
quimeras (y ojalá -no quiero ser pesimista- la apuesta de Glénat y de B cuaje en algo positivo).

Lo cierto es que aún hay muchas obras que esperan ver la luz en nuestro país, muchos libros magníficos que nos ayudarían a vivir un poco más frescos, o un poco más alegres (un poco mejor, en fin). Entre ellos, las dos entregas del monsieur Jean creado por **Dupuy** y **Berberian**: otra educación sentimental, sí. Por fin.





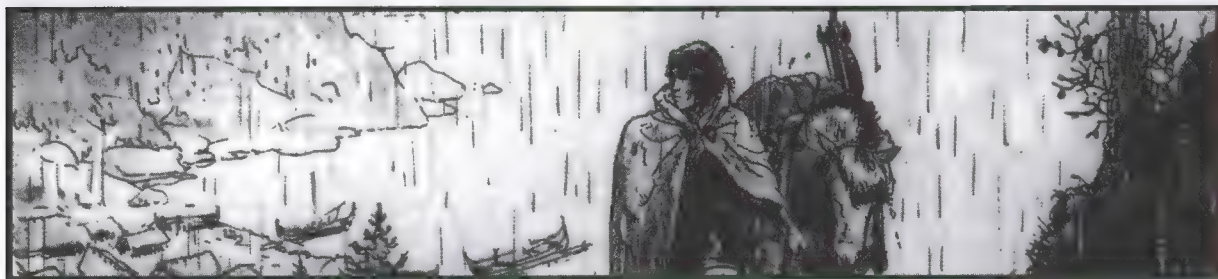
M A N G A V I D E O



Diseño: Workin' Paná

Si no encuentras estas películas en tu proveedor habitual,
solicítalas llamando al teléfono (91) 531 09 91

del CAOS al ORDEN



THORGAL

1980 **La Magicienne Trahi.**

- BUMERANG 12, 13, 16 (Nueva Frontera);
- Colección Pandora 41: "La Maga Traicionada" (Norma).

1981 **L'île des Mers Gelées.**

- BUMERANG 14 (Nueva Frontera);
- Colección Pandora 42: "La isla de los mares helados" (Norma).

1982 **Les Trois Vieillards du Pays d'Aran.**

- THORGAL 1: "Los tres ancianos del País de Aran" (Distrinovel).

1982 **La Galere Noire.**

- THORGAL 2: "La galera negra" (Distrinovel).

1983 **Au-delà des Ombres.**

- THORGAL 3: "Más allá de las sombras" (Distrinovel).

1984 **La Chute de Brek Zarith.**

- "La Caída de Brek Zarith" (Zinco).

1984 **L'enfant des Étoiles.**

- "El hijo de las estrellas: (Zinco).

1985 **Alinoë.**

- "Alinoë" (Zinco).

1985 **Les Archers.**

- "Los arqueros" (Zinco).

1986 **Le Pays Qâ.**

- Colección Pandora 3: "El país Qa" (Norma).

1986 **Les Yeux de Tanatloc.**

- Colección Pandora 9: "Los ojos de Tanatloc" (Norma).

1987 **La Cité du Dieu Perdu.**

- Colección Pandora 12: "La ciudad del dios perdido" (Norma).

1988 **Entre Terre et Lumière.**

- Colección Pandora 15: "Entre tierra y luz" (Norma).

1989 **Aaricia.**

- (Contiene cuatro historias cortas aparecidas en CIMOC: "La Montaña de Odin", "Primera Nieve", "Holmganga" y "Las Lágrimas de Thjazzi").

1989 **Le Maître des Montagnes.**

- Colección Pandora 20: "El señor de las montañas" (Norma).

1990 **Louve.**

- Colección Pandora 26: "Loba" (Norma).

1991 **La Gardienne des Clés.**

- Colección Pandora 32: "La guardiana de las llaves" (Norma).

1992 **L'épée Soleil.**

- Colección Pandora 37: "La espada sol" (Norma).

Las fechas aquí dadas corresponden a la publicación de los álbumes franceses, no a las de realización de la obra, ya que Thorgal empezó a dibujarse en 1977.

PREMIOS RECIBIDOS POR THORGAL:

- Prix Saint-Michel 1983 por "Au-delà des Ombres".
- Sonnaille d'Or de Sierre 1984 por "Alinoë".
- Prix Grand Public de Paris 1985 por "Les Archers".
- Prix de la presse de Durbuy 1985 por "Les Archers".
- Prix CBEED 1986 al guión por "Le Pays Qâ".
- Athys d'Or 1987 al mejor dibujo por "El país Qâ".
- Gouden Bommel de guión en el Festival de Breda 1987 por "Le Pays Qâ".

QUIERES COLABORAR CON
CARLOS GIMÉNEZ
 EN LA AYUDA A
SOMALIA?

Apoyado por
 la librería Madrid Comics,
 Carlos Giménez ha puesto
 a la venta bocetos de sus
 últimas obras, contenidos en
 sobres-sorpresa. Los sobres tienen
 un precio de 500 pts. (más
 gastos de envío) y puedes
 pedir tantos como desees llamando
 al teléfono (91) 531 09 91.
 Todos los fondos recaudados
 irán a parar a una cuenta de
 la organización Manos Unidas
 destinada a la ayuda a Somalia.

COLABORA.



RESEÑAS

SAMBRE: YA NADA ME IMPORTA...
Yslaire/Balac. (Glenat España).

(No sé si atreverme con la reseña; no he leído a **Zola** ni a **Stendhal**, ¿soy digno acaso?)

Hemos esperado, pacientes, casi siete años. Acariciando la idea, pergeñando traducciones ocasionales, repasando las hermosas planchas, recreándonos con el drama fascinante de Julie, de Bernard, una y otra vez. La imagen vibrante de un ganso muerto, los ojos atravesados por un alfiler, forma parte ya de nuestras más porosas pesadillas: sangre roja sobre la piedra gris, el cielo encapotado y vertiginoso, la tempestad que azota el páramo e ilumina con su furia azul a una chiquilla acosada, abrasada de pasión. Hemos soñado tantas veces, hemos releído con nuestro francés torpe las frases hermosísimas, poderosas, de **Balac**, hemos hecho de esta primera entrega de **SAMBRE** una leyenda, libro de cabecera, obra emblemática de una forma de entender la Historieta. Y hoy, cuando la recién desembarcada Glenat nos la ofrece en castellano, cuando hemos vuelto a sumergirnos en sus páginas familiares, la pasión ha vuelto a dominarnos, y hemos respirado otra vez el aire húmedo y trágico de la mañana del entierro, y hemos acariciado con Bernard la piel ávida y ardiente de Julie, fuego sobre piedra, pura vida palpitante, y la fiebre ha vuelto a arrebatarlos, y hemos sudado y hemos llorado, y hemos anhelado en silencio, y nos hemos visto arrastrados por el vértigo pavoroso, por la pasión, por la tragedia elegante y descarnada. Leyendo este primer **SAMBRE** uno se siente abandonado en CUMBRES BORRAS-

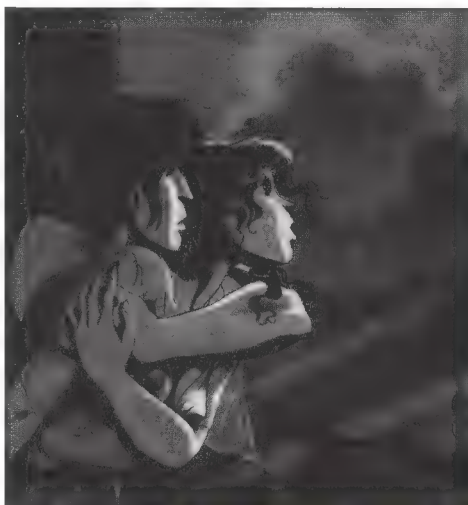
COSAS, personaje anónimo en un cuadro de **Friedrich**, víctima de la tempestad.

(Pero es que hemos escrito ya tanto, tantas cosas en torno a la obra de **Yslaire** y **Balac**, se han dicho tantas agudezas y tantas sandeces, se ha anatemizado tanto, se ha academizado de manera tan desvergonzada, se han lanzado tantas y tantas alabanzas -yo el primero-, que me pregunto si quedan palabras. ¿Que **Balac** es pseudónimo de **Yann**, el gran guionista franco-belga, responsable de **AVENTURA EN AMARILLO**, de **EL COMETA DE CARTAGO**, de **MARIE VERITE**, de **TAKO**? ¿Que **Yslaire** continuaría algunos años después la aventura en solitario con un segundo libro, **JE SAIS QUE TU VIENDRAS**, mucho más flojo, mucho más vacío, más puro amaneramiento? ¿Que el tercer tomo está ya a punto, parece, y que nos tememos lo peor?

Habría que hablar, en todo caso, de la espléndida edición española, casi completamente fiel a la original. Y de una rotulación un poco desmañada que no sabemos a quién reprochar, puesto que no aparece acreditada. Y de una traducción, amigo **Tino**, quizá un tanto rígida, excesivamente fiel a la letra y, claro, fría.)

Si hubiera muchos tebeos como este primer libro de **SAMBRE**, es posible que el mercado no fuera muy diferente, pero nosotros disfrutaríamos más, mucho más. No lo dudéis: ni **Miller**, ni **Moore** ni **Gaiman** han alcanzado jamás la profundidad, el aliento poético, el pulso poderosísimo de obras como este **YA NADA ME IMPORTA**,,,

Francisco Naranjo



HERMINIO BOLAEXTRA.
Mauro Entrialgo. (TMEO).

No hay duda de que **Mauro Entrialgo** merece figurar con todos los honores entre la caterva de cachondos desaprensivos que integran el colectivo de la revista TMEO, pues no sólo comparte su desfachatez, sino que la ejemplifica y la exagera hasta extremos



lacerantes. Buena, buenísima muestra de ello es este álbum de **HERMINIO BOLAEXTRA**, que recoge, de una vez por todas, las andanzas y barrabasadas canallas de este sin par reportero, "malnacido y drogadicto, pero como persona extraordinaria".

Dotado del más malsano de los ingenios -y de una irritante buena estrella, sólo comparable a la del Feliciano de **Vázquez-**, Herminio representa ante nosotros los más disparatados episodios, que se adivinan extraídos tanto del acervo popular como del anecdotario del propio **Mauro** y sus amigos.

El dibujo, de una desvergüenza *ad hoc*, traslada de forma exacta las intenciones de su autor: hacerse unas risas a costa de tanto cretino que pulula a nuestro alrededor, sin reparar en escrúpulo alguno cuando le toca el turno a esos temas tabú, caballo de batalla de la contemporánea cruzada moral de los neoliberales (entiéndase el término del modo más peyorativo posible). Irreverente, ajeno a toda necesidad de trascender, y con perlas como "Tengo la boca más seca que el coño de Carmen Polo", "...Que te vas a quedar en los huesos, como Freddy Mercury", "Joder, Herminio, como chorreas sangre; un poco

más y te quedas paraolímpico", repartidas a lo largo del álbum, no cabe duda que **Mauro** habrá conseguido sacar de su error a las mentes bien pensantes, que, hasta ahora, venían olvidando mentarlo en sus listas negras.

Jose María Méndez

ALACK SINNER: ENCUNTROS Y REENCUNTROS.

José Muñoz/Carlos Sampayo. (CO & CO, Ediciones B).

Pero es que es bonito: la soledad y la vorágine, marionetas atolondradas que van dando tumbos, tropiezan a veces entre sí (*buenos días, me parece que te quiero*), vomitan en el bidet o disparan al aire, tanto da. Y en el camino, almas mutiladas y un padre que a lo mejor estaría mejor muerto, y algún viejo amigo que te rompa la cara. Hasta una hija, mira tú. Y por qué no, una hija.

Más cerca de lo literario que del mero género, conserva no obstante esta entrega de Alack Sinner las constantes más características de *lo negro*: el cinismo casi perplejo de un protagonista que cada vez lo es menos, el naturalismo ferocísimo, el paisaje ácido y afilado, amargo. Ya no hay detective, desde luego: hemos crecido todos, y el despacho, la pistola, son apenas recuerdos de otra vida, costumbres que uno se resiste a abandonar del todo. No hay detective, pero sí búsqueda, una pesquisa interna y un poco ciega que acaba donde empezaba (y es que no podía ser de otra forma). Y hay... Pero, ¿por qué se me antoja que lo que hay es,



sobre todo, una voluntad de simbolizar casi molesta por lo evidente?: el reencuentro con el padre, el hombre mutilado, **Frank Sinatra**, la brutal fiesta policial, el purgatorio carcelario, y Enfer, Enfer paraíso, Enfer y su niña, la hija de Alack, unas nuevas raíces, algo en lo que creer, algo a lo que aferrarse. Y **Muñoz**, hermosamente distanciador con su expresionismo deliberado, frío, no facilita precisamente las cosas.

La apuesta de Ediciones B continúa con fuerza: la edición es espléndida, y el precio, me atrevo a decir, no resulta exagerado para el producto. Habría que saber, sin embargo, a qué público está destinado tanto lujo editorial: ¿jovencitos fanáticos con camisetas de Lobo o Son Goku? ¿Adultos locos por **Manara** o **Serpieri**? ¿Amantes de la ópera? Y habría que saber también las razones de una rotulación llena de errores, molesta y hasta desagradable. ¿No sería posible recuperar la original argentina o, en su defecto, la utilizada en su edición previa en la revista TOTEM CALIBRE 38? (Incluso hay bocadillos en francés: por ese precio, señores de B, lo mínimo que puede ofrecerse es dignidad.)

En resumen, un libro espléndido que se quiere emblemático. Si no la mejor obra de **Muñoz** y **Sampayo**, sí una de las más definitivas. No es, claro, fácil. Ni es ligera. Algunos dirían que no pasan cosas. Así nos va.

(El prólogo, por cierto, un poco zafio. Aunque no le falte razón.)

Francisco Naranjo

LA CANCIÓN DEL VERDUGO.

Varios autores. (Forum, Planeta-De Agostini).

Ya lo dije en otro lugar y momento, pero lo repito aquí, pues viene al caso: por sorprendente que resulte, y a tenor de lo acontecido, la marcha de **Chris Claremont** ha sido lo mejor que podía ocurrirle al convulso universo mutante de la Marvel. Esta afirmación, que hace algunos años, con **Claremont** en plena forma, habría resultado anatema, hoy es una lacerante verdad; mal que nos pese a todos sus seguidores, el amigo **Chris** parecía haber perdido la brújula por completo en su última etapa con los Hombres-X. Muchos alegarán -y probablemente no les falte razón- que ello se debió en buena parte a las tremendas presiones ejercidas por el aparato de gestión, que le arrebató el control de sus personajes para ponerlos al servicio insensato de un mercado aparentemente insaciable. Sea como fuere, el guionista mutante por excelencia hizo gala de una desorientación sólo superada por sus inmediatos sucesores,

los nefastos **Jim Lee** y **Whilce Portacio**.

Ahora, superado parcialmente aquel profundo bache, otros han tomado el relevo y, con las creaciones de sus predecesores en la mano, han demostrado aquello de que *no hay malos personajes, sino malos tratamientos*. A primera vista, "La Canción del Verdugo" no es más que el consabido *crossover* mutante anual, siguiendo la tradición inaugurada -muy a su pesar, a juzgar por sus propias declaraciones- por **Claremont** y **Louise Simonson** con "La Caída de los Mutantes"; pero es más que eso: es el primer *crossover* efectivo en mucho tiempo, el primer cruce de caminos con una relativa lógica, con un relativo propósito en el progreso de la trama colectiva de



las distintas colecciones implicadas, y es, sobre todo, el primer *crossover* que se lee con interés. Naturalmente, el éxito es fruto de muchas reuniones y puestas en común de pareceres entre las distintas fuerzas creativas participantes; pero si descartamos a **Peter David**, manifiestamente contrario a la imposición de este tipo de eventos, y a **Scott Lobdell**, un inútil integral, descubrimos al investigador del *plot* inicial y, probablemente, verdadero responsable de los buenos frutos obtenidos: **Fabian Nicieza**. **Nicieza** ya superó con coraje y buena fortuna el tremendo desafío de dotar de coherencia y ritmo al *plot* de **Rob Liefeld** en X-FORCE; ahora, en solitario en esa misma colección y en distintas miniseries (CABLE, DEADPOOL...), está construyendo un microcosmos particular donde no faltan aciertos.

Injusto sería olvidar a la otra mitad del proyecto, curiosamente decantada del mismo lado: a **Lobdell** y a su UNCANNY X-MEN les tocó el igualmente defenestrable **Brandon**

Peterson; **Peter David**, con su incómoda y reticente posición en el proyecto, contó en X-FACTOR con un **Jae Lee** adaptado a las circunstancias pero con momentos vistosos; y **Nicieza**, por fortuna para él y para nosotros, tuvo a su lado en X-FORCE al convincente **Greg Capullo**, dibujante no excepcional pero plétórico de dinámica y dramatismo; no tuvo tanta suerte **Nicieza** en X-MEN, donde -se diría que en justa correspondencia con la inferior talla de su labor- tuvo y tiene que sobrellevar a **Andy Kubert**.

Con todo, "La Canción del Verdugo" se dibuja como un eficaz vehículo de evasión, con escasas pretensiones, que, sin llegar al nivel de aquellas memorables sagas *claremontianas* (Fénix Oscura, el Nido...), hará las delicias de los miles de X-adictos.

(Y, casi en lo anecdótico, "La Canción del Verdugo" ha sido también el primer *crossover* que los lectores españoles han podido disfrutar como tal, saltando de colección en colección en lugar de la descafeinada fórmula de la maxiserie a la que Forum nos tenía acostumbrados).

Jose María Méndez

ANIMAL MAN: CARNE & SANGRE.

Jamie Delano/Steve Pugh. (Ediciones Zinco).

De toda la invasión de británicos ilustres

que a la larga ha desembocado en la creación del sello Vertigo, **Delano** es probablemente el escritor más dotado, y el más ignorado también. Tras cua-

tro años como responsable literario de HELLBLAZER (cabecera emblemática entonces de una manera de hacer diferente, de otra sensibilidad, otros caminos) y después de un par de trabajos que han pasado injustamente desapercibidos (hablo de WORLD WITHOUT END, asesinado por un dibujante absolutamente negado, y de NIGHT RAVEN: HOUSE OF CARDS, un espléndido y denso *thriller* de época con dibujos de un **David Lloyd** atmosférico y eficaz como nunca), se enfrenta ahora con un personaje remozado en su momento por otro compatriota cotizado (**Morrison**, maestro de la escapada) y hundido en la mediocridad por diferentes equipos "creativos". Su acercamiento no difiere del que ya utilizara **Alan Moore** con Swamp Thing: redefinición del personaje merced a su muerte y posterior renacimiento, a lo largo en esta ocasión de

siete sorprendentes episodios que constituyen el viaje iniciático más alucinatorio e intenso que el medio ha producido en los últimos años, un auténtico poema evolucionista, un canto a la carne y a la vida, a la sangre, al amor. La prosa oscura y fibrosa se apoya en la plasticidad de las imágenes de **Steve Pugh** (también británico), atento siempre a las texturas, a los gestos (y demasiado rígido a veces, sí, pero efectivo y atmosférico), para dar cuerpo a los personajes, hacer creíbles sus reacciones, sus sentimientos: la soledad atroz, el horror de la viuda, el amor palpitante, físico, la intuición hermosísima de la niña, la crueldad... Todos los papeles en su sitio, todo en orden bajo la batuta maestra de un escritor intenso, compacto, que no se interesa (y es tranquilizador, por fin alguien normal) por personajes de infancia o nostalgias, que escribe por dinero (claro) hasta donde le lleguen las ideas, nunca más allá, y que parece interesado en introducir en la serie reflexiones ecológicas un poco más profundas que el vegetarianismo *yuppie* heredado de la etapa **Morrison** (eso se desprende de sus recientes declaraciones al respecto, y una mirada a posteriores episodios lo confirma).

He aquí, pues, otro título imprescindible (Atención, además, a las portadas de **Bolland**, que pocas veces ha estado tan inspirado). Un consejo: mejor en inglés. Siempre, pero más en esta ocasión.

Francisco Naranjo

IMPRESIONES DE LA ISLA

Carlos Portela y Fernando Iglesias. (Ediciones Camaleón).

Los familiarizados con la obra de **Carlos Portela**, guionista atípico y prolífico, de obra desconocida por dispersa, se sorprenderán poco con esta obra. Surrealismo a mansalva, ideas, puestas en página inhabituales, ideas, referencias culturales inevitables, ideas... Uno no puede enfrentarse a una obra de **Portela** como se enfrenta al último álbum de la colección Olé; corre el riesgo de salir noqueado.

Su inventiva es tan amplia que parece querer apabullar, aplanar y borrar del mapa al dibujante, convirtiéndose en autor absoluto de una obra que sólo requiere al amanuense que es el dibujante de turno. Pero hay dibujantes que parecen resistirse y ponerse a su altura para hacer una obra de igual a igual, y redondear y completar y hacer propia la obra conjunta nacida de la mente de su guionista. **Iglesias** es de estos y, curiosamente, sus obras conjuntas son las más *portelianas* que se conocen (si es que puede utilizarse tan horrendo adjetivo), aunque sólo sea porque



su gran talento le permite abordar cualquier cosa, desde la perspectiva gráfica que sea y con el estilo de quien sea.

IMPRESIONES DE LA ISLA es una obra de duración indeterminada y, ¿por qué no?, infinita, y completamente peculiar, de una originalidad discutible nacida de una mezcla única de elementos conocidos (y digo esto por estar cansado de oír lo original que es tal o cual obra, cuando se limita a utilizar recursos de siempre de una forma distinta; hoy en día no hay nada original, y la originalidad sólo radica en las obras que reflejan la peculiar idiosincrasia de su(s) autor(es), cuando es peculiar, claro). Sus primeras veinte páginas, dedicadas sólo a presentar a los habitantes de esa isla hipotética y *swiftiana* (perdón, otra vez, por semejante adjetivación) son, por tanto, escasas para valorarla correctamente, aunque sí permiten valorar el talento de sus autores y saber a lo que se enfrenta el lector desprevenido. Y lo de desprevenido está escrito con total premeditación, ya que difícilmente encontrará algo semejante en el panorama mundial de la historieta de hoy en día (aunque sí podría hallar algo semejante en el literario y, tal vez, en el cinematográfico).

El lector se encuentra ante una paginación sin viñetas delimitadas, por la que se mueven unos personajes que parecen salidos de la pluma de **Herriman**, entregados a retóricos diálogos estilo **Carroll** o **Swift** que invitan a la sonrisa, en una historia de resolución pirotécnica y artificial que, desgraciadamente, termina cuando acaba de empezar, dejándole colgado a la espera de que dos meses después pueda leer una continuación que amenaza con dejarle igual de insatisfecho por su brevedad (si la historia sigue el ritmo marcado por esta primera entrega, el cálculo nos dice que oscilará entre seis y diez capítulos, más o menos).

El único defecto achacable a esta obra podría ser, e insisto en que es demasiado pronto para poder afirmarlo categóricamente, su artificialidad. En vez de fluir con naturalidad y pasar desapercibida y destacar por resultados, la puesta en página destaca por excesivamente estudiada y ganas de llamar la atención, contrastando con un estilo de

dibujo que consigue ser "natural" pese a consistir en una mimesis de un grafismo en boga en los años veinte. Obviamente, es un defecto que también es virtud (y más considerando los negligido que está ese aspecto entre los autores actuales), pero que hace que nos fijemos en un estilo gráfico de hace setenta años que, pese a seguir siendo válido, no tiene mucho sentido hoy en día. La búsqueda y la investigación de nuevas formas de contar y narrar debería requerir siempre la invención de grafismos nuevos o nuevas formas de utilizar los existentes, no limitarse a resucitar los ya conocidos en obras de contenido similar a aquellas en que se originaron (cosa que, creo yo, tendría sentido en un experimento breve, pero no en una obra que se presupone muy larga).

Problemas y dudas personales aparte, IMPRESIONES DE LA ISLA es una obra distinta, peculiar y sorprendente que merece la pena comprar y seguir, aunque sólo sea para ver, leer y disfrutar del trabajo de dos autores originales, que merecen ser más conocidos de lo que lo son. Y, encima, el tebeo les ha quedado gracioso.

Lorenzo Díaz

BATMAN & GRENDEL.

Matt Wagner. (D.C. Comics/Comico).

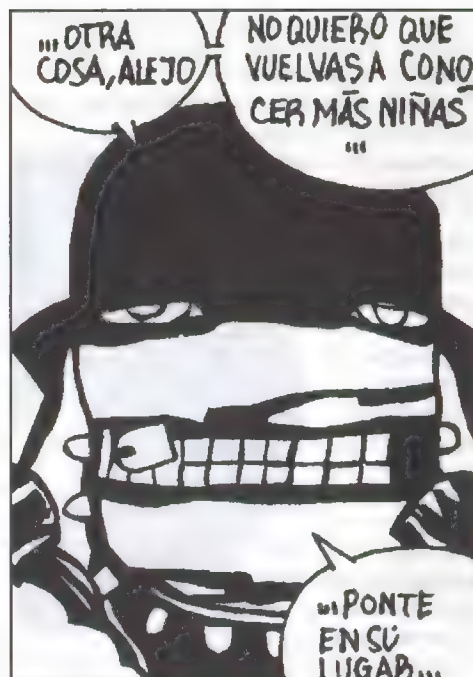
Cómodamente instalado en el *mainstream* más honroso gracias a Dark Horse y DC, **Matt Wagner** ve por fin publicado lo



que en 1990 calificaba de *dream project*, el *crossover* con el que Comico pretendía probablemente tapar algún que otro agujero económico (la ruina fue, como siempre, mucho más rápida). Solucionados los diversos problemas legales, su personaje más emblemático (Hunter Rose, el Grendel original) y el vigilante de Gotham City se enfrentan en un duelo magnífico de imposturas, engaños y dobles fondos digno del mejor folletón añejo. Por supuesto, como en toda la obra de **Wagner**, la estructura lo es todo, y la estructura descansa **siempre** en los personajes. Esta vez juegan parejas: dos chicas comparten apartamento; una de ellas empieza a salir con un Hunter Rose encantador, deliciosamente mundano; a su vez, la otra comienza a ver a Bruce Wayne, impecable en su papel de tímido vividor. Y luego están, claro, Batman y Grendel, dos caras de la misma moneda, dos habitantes de la noche, dos inteligencias prodigiosas con objetivos diferentes. Como vemos, un planteamiento clásico, solucionado, eso sí, con una elegancia pasmosa. El **Matt Wagner** narrador alcanzó ya hace tiempo cotas más que apreciables en su oficio (hay episodios de su GRENDEL auténticamente magistrales), y sus últimos trabajos no hacen sino confirmar su espléndida forma (ahí está ese SANDMAN MISTERY THEATRE): elipsis, dosificación de información, caracterización, diálogos, textos de apoyo... Todo encaja, cada pieza del rompecabezas ocupa su lugar con limpieza, con elegancia.

Mención aparte merece el apartado gráfico, que cuenta en esta ocasión con la rotulación magnífica del maestro **Bruzenak**: nuevamente el clasicismo, nuevamente cada pequeño detalle (luz, trazo, encuadre...) se traduce en una puesta en escena fluida y certera, dinámica, tremendamente moderna. (Lamentamos, eso sí, el aparente abandono de otros proyectos: MAGE II: THE HERO DEFINED, o el esperado álbum erótico que prometía ser magnífico y controvertido, o incluso ese AERIALIST que ha desaparecido de las páginas de DARK HORSE PRESENTS y que no había hecho más que comenzar. A la espera de más noticias al respecto, sirva este BATMAN & GRENDEL como espléndido adelanto de lo que en un futuro pueda ofrecernos el innegable talento de un autor que, no lo olvidemos, mereció los honores de ser objeto de estudio en un número de URICH. No hay muchos como él.)

Francisco Naranjo



AMBIGU.

Santiago Sequeiros (Camaleón Ediciones).

Debe ser un mundo duro. No digo el de Ambigú, que lo es, sino el de **Santiago Sequeiros**, su demiurgo. Porque **Sequeiros** habla con la desesperación de un contactado, como si se viera impulsado a contar, con la certeza de quien lo ha visto, algo que nadie va a creer. Y esa parece una buena definición de la desesperación.

Y es que el mundo de Ambigú también es desesperado. Todo parece ocurrir con violencia, con desenfreno. Todo parece desbocado, como la vida de quien sabe que tiene los días contados y decide echarle agallas. Pero quizá no. Quizá todo sea muy normal, y transcurra todo a ritmo taimado, muy taimado; porque el mundo de Ambigú también se adivina muy falso, muy máscara. Una máscara con una sonrisa distorsionada, como de payaso, de esos que tanto miedo nos daban de pequeños, y aún de adultos.

El mundo de Ambigú es, en fin, complejo, y hermético, y no se presta a asociaciones evidentes, por más que hallemos en él calles de la Puta Miseria.

Así ha sido con **Sequeiros** desde el primer día. Se diría que su cabeza bulle con este torrente de ideas, este desfile de horrores que vierte, que vomita en sus páginas con una facilidad insultante -de la que goza desde una edad insultante-, con un dibujo bastardo de una belleza pasmo-

sa. La sencillez con que maneja la línea y la mancha denuncian un talento tan desbordado como sus historias (un talento que no entra en conflicto con la profusión de "homenajes a las fuentes").

Debemos dar las gracias -después de habérselas dado al propio **Sequeiros**, por supuesto- a Camaleón Ediciones por hacer llegar hasta nuestras manos este AMBIGU, un tebeo arriesgado -"el tebeo más raro de la década", proclama de hecho su portada- en el que, además, por encima de cualquier valoración, se aprecia el esfuerzo de unos y de otros.

Ojalá, en el futuro, **Sequeiros** venza a su pegajosa inconstancia y siga abordando nuestros ojos y nuestras mentes con nuevas alucinaciones malsanas. Lo necesitamos.

Jose María Méndez

RANMA 1/2.

Rumiko Takahasi. (Ediciones Forum, Planeta-De Agostini).

Nos hallamos ante el tebeo idóneo para leer mientras se saborea con parsimonia el saborcillo de un chicle recién comenzado, o bien, ahora que la canícula dinamita el ánimo (aunque, cuando esto se publique, seguro que andamos bien abrigaditos), al tiempo que se degusta, lametón a lametón, un refrescante y generoso helado de crema. Y es que la inmediata -aunque fugaz- satisfacción que en el lector provoca cada nuevo número de esta

burbujeante comedia *teen* convierte la lectura mensual de esas escasas treinta páginas de historieta (perdón, *manga*) en uno de esos minúsculos y efímeros placeres cotidianos (como el chicle, los helados, o una simple réplica ingeniosa en nuestra *sitcom* favorita) que, recolectados a lo largo de toda una vida, configuran con bastante aproximación esa quimera conocida como "felicidad". Pues bien, nada menos que eso es lo que, sin aspavientos y con la mayor honradez creativa, la astuta **Rumiko Takahasi** ofrece a todo aquel que se aproxime a su chispeante RANMA 1/2: felicidad en píldoras, pura evasión de bolsillo cimentada sobre un puñado de situaciones, manejadas con tiralíneas cómico, que oscilan entre lo tierno y lo estrafalario, y por cuyo paisaje delicadamente humorístico evolucionan a sus anchas varios personajillos en verdad encantadores, a los cuales se les coge cariño desde la primera plancha.

En suma, una *soap opera* juguetona para disfrutar con una sonrisa suave que dura en la boca apenas lo que el sabor del chicle (¿clorofila o fresa ácida?); una pequeña perla del entretenimiento realizada por una autora tan carente de pretensiones y respetuosa con el lector como enamorada del medio en que se mueve, y consciente, sobre todo, de que (como dijo alguien que ahora no recuerdo) "sólo las pequeñas cosas tienen importancia".

Antonio Trashorras

MISSIÉ VANDISANDI

Hermann (CO&CO, Ediciones B).

Posiblemente **Hermann** sea el historietista europeo que mejor planifica una historia. Sus viñetas tienen encuadres visualmente interesantes, narrativamente efectivos e informativamente densos. Hay pocos trabajos suyos que puedan considerarse fallidos desde un punto de vista plástico-narrativo. Por encima del molesto colorido de algunos de sus álbumes (pocos), de sus vicios de estilo, o de la reprensible fealdad de algunos de sus personajes (defecto menor y achacable a su estilo), cualquier obra de **Hermann** es siempre visualmente notable y enriquecedora de cualquier biblioteca que se precie, sea o no de historieta.

Como autor, guionista de sus propias obras, siempre se ha mostrado irregular, pero interesante. Los años pasados trabajando con guiones del estupendo **Greg**, en COMANCHE y BERNARD PRINCE, le han servido para dominar el arte del diálogo y estructurar una historia de forma férrea y brillante, aspectos en los que casi nunca falla. En cambio, el interés de sus argumentos sue-



le ser discutible y variable, haciendo que produzca obras redondas y de gran calidad al tiempo que puede obsequiarnos con un trabajo chapucero y falto de interés, salvable únicamente por su extraordinario talento de narrador. Así, junto al alto nivel marcado por LAS TORRES DE BOIS-MAURY (con un solo y discutible bache en su séptimo álbum, "William"), su JEREMIAH tiene más baches que una carretera de tercera.

MISSIÉ VANDISANDI es una obra anormal en **Hermann** al ser una historia unitaria fuera de cualquiera de sus series habituales y con la que piensa iniciar una nueva etapa de su carrera (ha decidido cerrar LAS TORRES... en su décimo volumen y alternar JEREMIAH con historias unitarias en uno o dos volúmenes). Es un *thriller* político ambientado en un país sudafricano inominado, pretendidamente desasosegante y crítico. La odisea de MISSIÉ VANDISANDI está compuesta de encuentros y desencuentros, de situaciones banales y cotidianas, de amenazas en la sombra que nunca se manifiestan directamente y de las que el protagonista se entera por casualidad, no sabiendo casi nunca lo que sucede realmente a su alrededor. Missie Vandisandi es manipulado, controlado, vigilado, por "alguien" que aprovecha su afición al arte africano para hacerle volver al Africa de la que se fue quince años antes y reencontrarse con sus antiguas amistades, relacionarle con personajes "comprometedores" y utilizarle como cebo para eliminar disidentes. Todo sucede entre líneas, entre viñetas, todo está contado mediante ese sentido de la elipsis que define tanto a su estilo de guionista. Es una obra de sensaciones (reflejo de la experiencia personal del propio **Hermann**) y no de acción, donde lo que impera es el sentimiento de visitar un país ocupado, dando lo mismo que sea una "democracia" sudafricana, la Irlanda "inglesa" o una dictadura sudamericana.

Es un álbum difícil de valorar y calibrar: pasa mucho, sin pasar nada, la subjetividad de la narración se vuelve objetiva, todo es amenazante para Karl Vandisande pero las amenazas nunca se concretan en nada, la seguridad de lo cotidiano acaba volviéndose insegura... Para unos será una obra espléndida, para otros será una obra fallida. El que suscribe estas líneas habría preferido algo más de concreción en los acontecimientos, algo más de definición en ese enemigo oculto que está tan a la vista, algo más de una "toma de partido" en vez de un "limitarse" a exponer, pero las preferencias personales no tienen sentido en una obra acabada, donde lo que importa es si se ha disfrutado o no. Porque, posibles pegas aparte, sigue siendo un **Hermann**, con su inmejorable planifica-

ción, sus escenas nocturnas, su impecable ambientación, su sentido del ritmo, su color (esta vez con tonos que recuerdan los trabajos de **Fraymond**, su antiguo colorista). Y un **Hermann** siempre es un regalo, y más en un mercado tan triste como el actual.

Lorenzo Díaz

WOLVERINE: KILLING.

John Ney Reiber / Kent Williams. (Marvel).

Desgraciadamente, si hubiéramos de buscar un calificativo para definir a la obra que nos ocupa, ese sería el de "decepcionante". Tan decepcionante, al menos, como el anterior trabajo del *tandem* **Ney Reiber/Williams**, TELL ME DARK (que edita ahora Zinco en nuestro país). Y es que éste parece una repetición de aquel: un envoltorio gráfico intenso,



casi espectacular, que arroja a un guión con vocación "literaria", de "poesía en prosa", vacuo, insoportablemente pretencioso, y muy, muy árido.

Resulta lamentable el que **Kent Williams**, emprendido ya el camino que lo va convirtiendo en un sólido historietista, haya decidido lastrarse con el peso muerto de **Reiber**; porque, aunque sus empedernidos detractores se empeñen en no verlo, **Williams** ha dejado atrás muchas de sus molestas maneras de "artista" que tanto perjudicaban a su narrativa, convertida hoy en un instrumento más racional y eficaz que aquel desfile de "cromos" de antaño.

Como novedad, el recurso al blanco y negro puro, donde hace gala de una fuerza que no ha podido empañar el color de su compañera, **Sherilyn Van Valkenburgh**.

Jose María Méndez

CALVIN & HOBBES



MARIO AYUSO EDITOR

Silva 17 28004 MADRID

Y EN EL PROXIMO NUMERO...

- Entrevista con uno de los autores más arriesgados del mercado *USA*: **DAVID MAZZUCHELLI**.
- Imágenes Perdidas: **JAVIER OLIVARES**.
- Cómo ordenar tu colección de **LUCKY LUKE**.
- Noticias del panorama internacional.
- Las obras más recientes comentadas por sus propios autores.

TODO ESTO Y MAS EN...

URICH

#3

TE VAMOS A PONER
A CIEN
CON LA REVISTA
PARA ADULTOS
MÁS
EXPLOSIVA
DEL MUNDO

- La mejor fotografía erótica.
- Las modelos más provocativas.
- Los artículos de mayor impacto.
- El humor corrosivo y salvaje.



LEE
HUSTLER
Y... PONTE
COMO UNA
MOTO

URICH VOL.II, MARIO AYUSO EDITOR MADRID, 1993

Periodicidad: **Irregular**

Soporte: **PRENSA**

Tipo: **Revista**

Color: **MONOCROMÁTICO**

Dimensiones: **26 x 19 cm.**

Foliación: **20 pp.**

Números: **3**

Especiales: **1**

R,

ROMÍA



Cubierta del primer número, por
Eduardo Alvarado
© 1993 MARIO AYUSO EDITOR,
sus diseñadores e ilustradores.

[Ver galería de portadas](#)